

避难所导游手册
避难所是个谎言

剑的传说，永不终止
保守之中的血脉传承

02月中
本期零售价
¥10

Popsoft www.popsoft.com.cn

2011年 总第358期

大众软件®

电脑应用与娱乐 择



深度游戏
暴雪娱乐、育碧软件、美国艺电、仟游软件。

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD



随刊附赠：
价值699元
熊猫互联网安全套装2011
正式版一套
具体获取步骤请参照杂志内附卡片

ISSN 1007-0060
05>
9 771007 006098



本期重磅专题：

观光指南DLC之避难所导游手册

详谈国外电子游戏分级制度（上）

在线争锋：获得成就：拥有成就/TPS网游来了
前线地带：刺客信条——兄弟会/子弹风暴/地下城/无限试驾2/都市运输/周一战斗之夜/古墓丽影
评游析道：剑的传说，永不终止/草根引擎之战/"西木头"传奇/冥界狂想/罗刹君：请放下你的伏特加！
软硬评析：电子阅读的未来：Pixel Qi双模式显示
攻城略地：失忆症——黑暗后裔



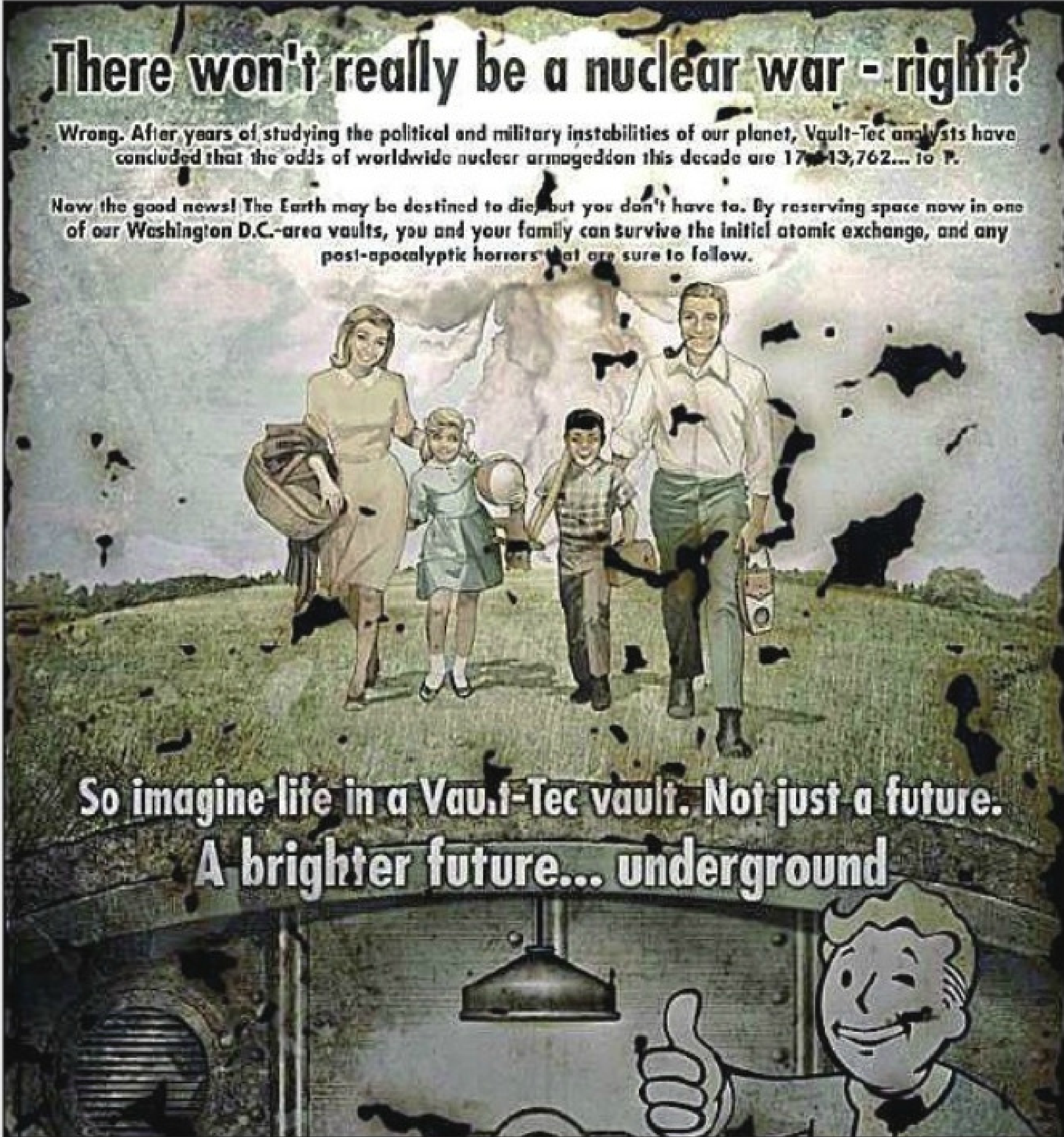
本期攻城略地
两个世界II



2011 游戏地图

数据截至2011年1月22日

2月8日
地下城
Dungeons
无限试驾2
Test Drive Unlimited 2
2月22日
刺客信条——兄弟会
Assassin's Creed: Brotherhood
2月25日
子弹风暴
BulletStorm
无尽的任务II——威洛斯的命运
Everquest II:Destiny of Velious
3月1日
裂痕
RIFT
战锤40 000——战争黎明II之惩罚
Warhammer 40,000: Dawn of War II – Retribution
3月8日
龙世纪II
Dragon Age II
国土防线
Homefront
3月15日
将军2——全面战争
Shogun 2: Total War
3月21日
地牢围攻III
Dungeon Siege III
3月22日
孤岛危机2
Crysis 2
乐高星球大战III——克隆人战争
LEGO Star Wars III: The Clone Wars
模拟中世纪
The Sims Medieval
3月29日
黑暗孢子
Darkspore
变速2——激情释放
Shift 2: Unleashed
第一圣殿骑士
The First Templar
4月4日
灭国战争
End of Nations
4月19日
时空穿梭2
Portal 2
4月26日
海岛大亨4
Tropico 4
4月30日
狂飙——旧金山
Driver: San Francisco
5月3日
永远的毁灭公爵
Duke Nukem Forever
5月17日
危机边缘
Brink
乐高加勒比海盗
LEGO Pirates of the Caribbean
红色派系——末日决战
Red Faction: Armageddon
猎魔人2——国王刺客
The Witcher 2: Assassins of Kings
6月1日
爱丽丝——疯狂回归
Alice: Madness Returns
猎杀——恶魔熔炉
Hunted: Demon's Forge
真实犯罪——香港
True Crime: Hong Kong
8月1日
魔戒——北地之战
Lord of the Rings: War in the North
马克斯·佩恩3
Max Payne 3
8月2日
特种部队——战线
Spec Ops: The Line
9月1日
阿玛鲁王国——惩罚
Kingdoms of Amalur: Reckoning
怒潮
Rage
10月1日
汤姆·克兰西的幽灵小队——未来战士
Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier
10月3日
蝙蝠侠——阿卡姆城
Batman: Arkham City
11月11日
异形——殖民陆战队
Aliens: Colonial Marines
11月11日
上古卷轴V——天际
The Elder Scrolls V: Skyrim





GAME SPECIAL P12

专题企划

避难所导游手册

人类文明遭遇末日浩劫的200余年后，大多数避难所都已经沦为了废墟——或是按照稍微好一点的结局：遗迹。但这些并不影响它们的观光价值——无论是出于好奇、兴趣还是贪欲，对于废土旅行者而言，总要逛遍每个避难所才能算不虚此行。

BATTLE ONLINE P40

在线争锋

获得成就：拥有成就

要说近几年游戏新增的最成功的系统是什么，列出的“之一”清单长度应该和3个月来的农副产品涨价清单差不多。如若在后面补充一句“没有之一”，那么答案显然只有一个，那就是成就系统——一个能让玩家心甘情愿地投入庞大的游戏时间到现有的游戏内容当中的东西。

晶合通讯

4 业界声音
5 玩家声音
6 外媒一览
8 真主支持全平台
9 工欲善其事，必先利其器
10 满城尽是克苏鲁
11 瑞典游戏市场报告

专题企划

12 避难所导游手册
28 众说纷纭话分级——详谈国外电子游戏分级制度（上）

在线争锋

36《大众软件》网游测试平台：《石器时代2》《猎刃》《天翼决》《镜花缘Online》
38 细数中外游戏插画名家（下）
40 获得成就：拥有成就
44 谁动了我们的经验条——快餐与“被快餐”游戏的爱与哀愁
48 TPS网游来了
50 2.14 宅时刻

前线地带

54 刺客信条——兄弟会
60 子弹风暴
63 地下城
64 无限试驾2
66 都市运输
67 周一战斗之夜
68 古墓丽影
70 新作短波
72 主机地带

深度游戏

@暴雪娱乐
74 新闻、月评
75 4.0.6补丁主要修改和分析

@育碧软件
78 新闻、月评
79 汤姆·克兰西的幽灵小队——未来战士

@美国艺电
80 新闻、月评
81 阿玛鲁王国——惩罚

@仟游软件
82 新闻、月评
83 生化震撼——无限

@完美时空
84 新闻、月评
85《神鬼世界》诗舞者技能分析
86《神魔大陆》先祖陵寝副本攻略
88《笑傲江湖》研发团队访谈录

@金山多益
90 新闻、月评
91《神武》开年大戏全揭秘（上）
92《梦想世界》武魂任务初探





GAME PREVIEW P54

前线地带

刺客信条——兄弟会

Ezio在单人流程中遭遇到了更为难缠的对手，具备同刺客一样飞檐走壁技能的神行捕快、无视距离的火枪手、拥有顶级攻防能力的教皇瑞士卫队，以及人高马大的骑兵，它们将会终结Ezio的"无敌寂寞"。达·芬奇大神提供的各式发明创造，已经升级到了加特林机枪、坦克车这样的神器……

REVIEWS P112

评游析道

剑的传说，永不终止

在剧情上，一旦选择了注重于人物情感，注定要放弃掉某些气势恢宏的大场面，和某些超越时空的奇思妙想，新DOMO选择从细节处入手，创造出了一个理想化的终章，尽管这个终章中存在一些生硬和冲突的东西，使它显得不那么完美，但至少新DOMO交出了一份至今为止最好的答卷。

@搜狐畅游

94 新闻、月评
95《古域》时人大战娲斗巫神
96《鹿鼎记》帮会属地任务另类讲解

@游戏学院

98 "兴趣＋实践"是最好的老师——从教学游戏化到游戏教育重实践
99 订单培训 不拘一格 动漫产业 逆势飞扬
100 喜结动漫，幸福人生——记农村女孩的动漫发家致富路
101 动漫游戏我做主 集结专业人才

评游析道

108 英伦味道的《灰质》
109 乔·巴布罗很生气
110 核弹级别的神作
111 让导弹飞
112 剑的传说，永不终止
117 草根引擎之战
120 游戏英雄传：Lorne Lanning，艺术向大师
123 失落的群星：始于维加斯，终于太平洋
128 中古游戏史：冥界狂想
131 罗刹君：请放下你的伏特加！

攻城略地

136 两个世界 II
155 失忆症——黑暗后裔

软硬评析

166 还玩模拟赛车？去飞一次吧！——Hammacher座舱飞行模拟器
166 让它们都变得更大吧！——USB显微镜
167 多个照镜子的理由——NEC体温镜
167 玩家的钱最好骗——电脑装Sackboy
168 又是一个时尚怪鼠标——Mad Catz新款蓝牙鼠标
168 给3岁孩子的平板电脑——ViNCi Tab
169 它是电子阅读的未来——Pixel Qi双模式显示

游戏剧场

170 守望者日志——夜访者札记 · 事件的故事（上）

读编往来

176 小编有话说、快评
177 DR留言板
178 编辑部的故事
179 大众影音之欢乐篇
180 大众影音之温情篇
181 大众影音之战斗篇

@桌面游戏

182 写在前面
182 国外精品桌游简介：权力斗争
183 国外精品桌游简介：七大奇迹
184 白教堂来信：漫谈"开膛手杰克"相关桌游
185 桌游乱弹：说说中国古代的"大富翁"游戏
186 德国年度游戏大奖演义（9）
188 有关魔兽卡牌你可能不知道的若干事

TOPTEN

190 十大恼人的游戏设定



PSN服务迄今为止尚未实现盈利。

——索尼总裁兼首席执行官平井一夫在接受路透社采访时如此表示。路透社报道称索尼的PSN业务在2009财年实现的销售额为360亿日元，2010财年的销售额目标约是前一年的两倍。平井一夫表示索尼在下一个财年的计划是将PSN服务向手机和电子书领域延伸，争取在2011财年实现盈利，并希望能够在2012财年实现高达3000亿日元的销售额。

你的妈妈讨厌这个。

——这是EA为《死亡空间2》（Dead Space 2）想出的别出心裁的广告词：为推广这款游戏，EA策划了一场充满创意的“市场调研”，邀请了很多已为人母的中年妇女“观赏”经过精心剪接，全都是恐怖血腥镜头的《死亡空间2》的游戏片段，并全程拍摄下了这些妈妈们的反应，顺便问了一下她们的感想——不难想象，得到的自然是“这真可怕”“这真令人作呕”“糟透了”之类的答复，而这正是EA想要的效果！他们表示这个创意就是建立在“妈妈们总是反对那些很酷霸狂拽的东西”这一基础上的：既然妈妈们也表现出了对《死亡空间2》的反对，就证明了《死亡空间2》的酷霸狂拽属性……虽然这个作为三段论违反了一般规则，但是EA显然对此洋洋自得，他们甚至注册了“yourmomhatesthis.com”这个域名用来为《死亡空间2》做宣传。



对此我们无能为力。

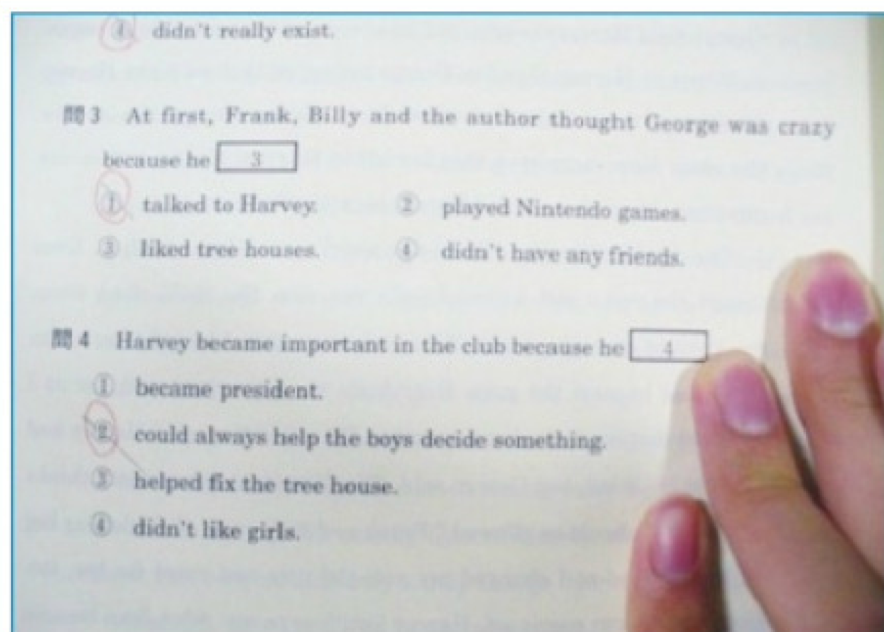


——在PS3遭到破解之后，PS3版《使命召唤——黑色行动》的多人联机模式遭到了毁灭性的打击，大量玩家通过可以运行自制程序的PS3入侵了PSN上的《使命召唤——黑色行动》服务器，使用各种黑科技将正版玩家辛辛苦苦打出的成绩洗成了0，开着加速和自动瞄准洗劫各个战场，而索尼对这些没有做出任何反应……“不过现在想想这也是理所当然的事情”，因为之前谁都料不到PS3会被破解得这么彻底，所以自然不会准备什么对策——结果就是大批正版玩家因此遭殃。愤怒的玩家们跑到开发商Infinity Ward的论坛上去“讨说法”，要求恢复账号数据并惩治作弊者，但Infinity Ward表示这是PSN的问题，自己是躺着也中枪，并且在索尼毫无作为的情况下无能为力。对于玩家提出的要求，Activision的高级软件测试工程师兼高级技术支持代表Dov Carson表示：发行商有权随时终止他们游戏的联机服务，如果玩家感到自己的利益因此受到了损害，可以将PS3版游戏光盘寄给他们，选择得到一份未开封的完整游戏以原价退回销售商，或者是得到其他平台的该游戏光盘，还可以选择换成Activision旗下与之等价或更廉价的一款游戏。

玩家通过我们提供的工具所做的一切给我们留下了深刻的印象。

——Bethesda于近日确认了“上古卷轴”系列的第五部作品《天际》也将像3代《晨风》和4代《湮灭》一样，向玩家开放MOD编辑工具。这着实是个明智的选择：吸引大量玩家进入“上古卷轴”世界的并不是“上古卷轴”系列本身的魅力，而是那些为游戏带来了无穷可能的MOD，从人物美化、世界改造，到几乎完全改变游戏的玩法，甚至能让游戏支持多人联机……这一消息让《天际》更值得期待了——但是真的不会给游戏的主机版（无法运行玩家自制MOD）的销量带来负面影响吗？




④ didn't really exist.

問3 At first, Frank, Billy and the author thought George was crazy because he [3]

① talked to Harvey. ② played Nintendo games.
③ liked tree houses. ④ didn't have any friends.

問4 Harvey became important in the club because he [4]

① became president.
② could always help the boys decide something.
③ helped fix the tree house.
④ didn't like girls.

我上的补习班被索匪占领了吗……

——一位日本玩家在2ch上发表了一张英文练习册上的习题的照片，并附上了这句话作为感想，其中一选择题因内容过于喜感而广泛传播，并引起了全球玩家的围观，题目是这样的：一开始，Billy和作者认为George疯了，因为他……选项之一的内容是“因为他玩了任天堂的游戏”。不管这是不是正确答案（应该不会是正确答案吧……），这黑任天堂也未免黑得太露骨了！据说同一本练习册的习题中还出现了《帝国时代》《雷神之锤》和《星际争霸》等游戏的名字。教练，我想做习题啊……

见过走下坡路的，没见过这么大踏步后退的。

——无双类游戏《九十九夜》（Ninety-Nine Nights，N3）曾是Xbox 360平台上广受关注的重量级作品，其1代由日本知名制作人水口哲也亲自操刀，尽管素质并不令人满意，且续作不但没能解决前作中的问题，反而进更加劣质化了，但谁也没想到这个系列的下一部作品居然会是国产网游：我国台湾省游戏厂商宇峻奥汀于2011年1月18日宣布与日本游戏厂商Q Entertainment合作开发《九十九夜Online》，而这款游戏将在2011年第一季度与玩家见面……虽然很想吐槽这时长不到一个季度的合作开发时间，但毕竟游戏本身除了一张图之外什么都没公布，还是借一位玩家的这句评论来发表意见吧……





等等，你这个并不是抽丝剥茧，只是囫囵吞枣时被噎住了吧！

——一位对《暴雨》（Heavy Rain）感到失望的玩家在论坛上狂喷，其中令人印象深刻的一句是这样的：“这个游戏，抽丝剥茧，说白了，就是给你一部电影，然后中间主人公倒水、撒尿、穿衣服的，这种毫无意义的小事情，都让你来QTE”。多数《暴雨》的玩家都对他表示了鄙视……《暴雨》中的QTE确实多到令人应接不暇，很多玩家完全想象不到会有QTE的场景中都会出现QTE（说到这个，我便回忆起了小明买PS3的时候在中关村的一家游戏店里忘我地操纵男主角洗澡的情景……），但这些并不是在滥用QTE，而是为了加深玩家与游戏的互动，并且让玩家产生身临其境般的角色代入感。玩家和游戏电波不合是常有的事，无法接受某些类型的游戏或某类游戏设计就像挑食一样几乎是不可避免的，当然，美食并不会因为挑食而变得难吃，挑食没有错，因为不合自己胃口而狂喷就不对了……

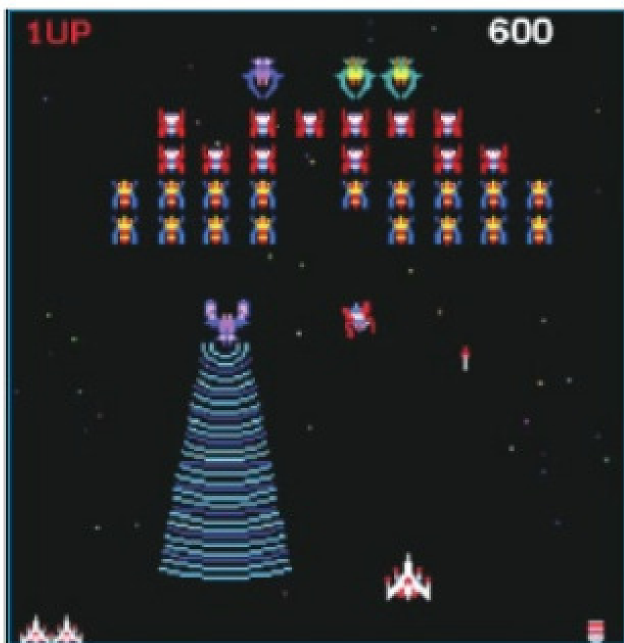


我曾在各种游戏中创建过成百上千个角色，但这个游戏还是在角色创建界面卡了我很长时间……

——《DC漫画英雄在线》（DCUO）在测试阶段广受好评，这款大型多人在线网络游戏史无前例地做到了将超级英雄题材与网络游戏内容无缝结合，圆满地解释了为什么世界上能突然多出数以万计的超级英雄和超级恶棍（而且比在“山口山”里加入德莱尼的那个理由合理一百倍），总之，大批欧美玩家终于能在这个世界中圆自己的超级英雄梦了：不是“扮演”超人、蝙蝠侠之类的老面孔，而是以自己的身份，穿着一身为自己量身定制的行头，化身为独一无二的超级英雄！对于超级英雄迷来说，要做出很多艰难的决定才能在这款游戏中创建出自己的角色（比如在要超人的飞行和闪电侠的神速能力中做出选择），当然，最困难的步骤莫过于给自己的英雄起一个时髦的名字——与超级英雄身份相符的名字可不多，而且你能想到的通常别人也能想到……







Galaga，我们童年回忆中的“大蜜蜂”

这么怀旧不要紧吗？不要紧，没问题！
Galaga高分世界纪录再次被打破

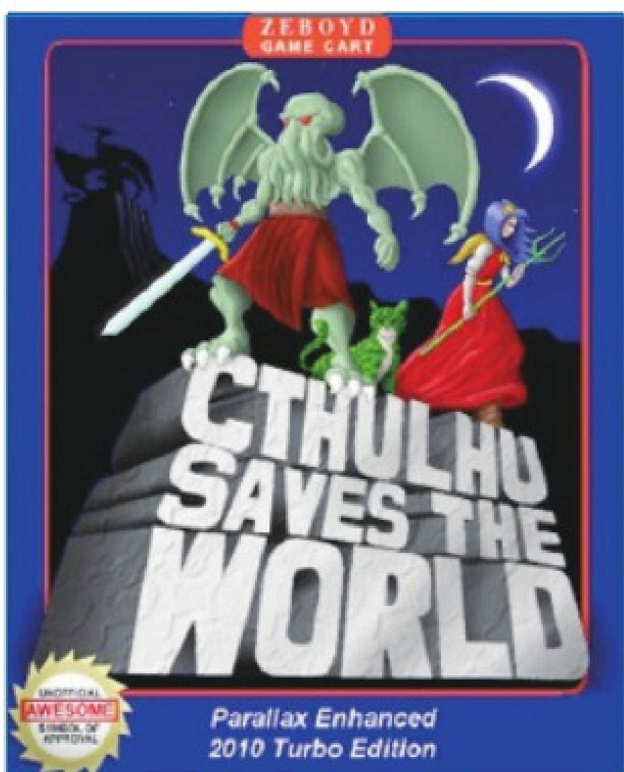
2010.12.30 examiner.com

首先，不要被Galaga这个名字骗了——它和GalGame一点关系都没有！这是Namco于1981年9月在街机上推出的射击游戏，是诞生于1979年10月的同类游戏Galaxian的改良版。尽管你可能会对这两个名字感到陌生，但几乎每个出生于80年代的玩家都在FC上接触过这两款游戏，那时我们亲切地称之为“大蜜蜂”和“小蜜蜂”。

在2011年到来前夕，Andrew Laidlaw以4 525 150分的惊人成绩打破了街机版游戏最高难度（算上高分奖励，最多也只能有5条命）的高分世界纪录，这是Laidlaw第二次创造该游戏的世界纪录——之前他创造的纪录在2009年被另一位实力相当的玩家Phil Day打破，苦练两年后，他终于再次在这个项目的赛场上获得了冠军。顺便，Laidlaw和他的竞争对手Day在切磋技艺的过程中惺惺相惜，产生了男人间的友情。

“在Phil试图打破我的纪录的那段时间，我们经常联系，我与他分享我的心得技巧，而他把自己的游戏录像刻成光盘邮寄给我，我们的竞争关系充满了乐趣”，Laidlaw表示。而Day则在第一时间向他表示了祝贺，并表示：“我估到他肯定迟早能打破这个纪录，但我便估不到他居然能得到这么高的分数”。Phil Day同时声明自己决定退出Galaga的分数竞赛，看来短时间内不会有人挑战Laidlaw的这一成绩了。

但Andrew Laidlaw并不满足于目前取得的成绩，他已经磨拳擦掌，跃跃欲试，准备挑战Galaga“马拉松”项目的世界纪录——所谓“马拉松”，就是指游戏的通常模式，只要玩家获得一定的分数，就能不限次数地获得奖命，对于这款游戏的高手而言是名副其实的马拉松（你能想象他们能用一条命玩多久么？），这一记录的保持者名为Steve Krogman——他的分数高达15 999 990，比分数更为惊人的是：这个记录是他在1989年创造的。





《克苏鲁救世界》的游戏画面，嗯，“16位机风格”这一自我评估非常有自知之明

这么骗钱真的不要紧吗？
请给我最好的克苏鲁！

2011.01.18 joystiq.com

Zeboyd Games是一家由三人组成的独立游戏开发工作室，它的创始人、设计师、程序员、编剧Robert Boyd今年30岁，拥有幸福的婚姻和4个漂亮的女儿……好吧，这些都不重要，重要的是他们在不久前完成了一款以大邪神克苏鲁为主角的日式风格RPG——《克苏鲁救世界》（Cthulhu Saves the World），并于2010年12月30日发布于Xbox LIVE平台，售价240微软点数（合3美元），而比这个更重要的是……他们最近宣布“因为资金短缺，我们在Xbox版本的游戏中不得不去掉了一些很棒的内容，其中最出彩的是一个新模式：克苏鲁的使徒，在这个模式下克苏鲁因为太懒了而拒绝出演主角，他说服了一队训练有素的女性来替他完成那些英雄事迹，游戏过程中会有新的对话、怪物、音乐、可操纵角色以及一个新的地下城……”

总之他们表示需要一笔钱来实现这个“克苏鲁补完计划”，顺便将游戏移植到PC平台，经过计算，他们认为这项工程需要的最低限度的开发经费是3000美元，于是就在网上展开了募捐——结果是在不到一天的时间内就获得了来自30余位捐赠者的2000多美元，其中甚至有人一次捐出了750美元！哦，这笔钱可要比守着Xbox LIVE平台更容易赚到。

对于一次性捐赠750美元的捐助者，Zeboyd Games保证会让他的照片和名字出现在游戏中……以村民甲或路人乙的身份，也许有人会认为这样很酷，但如果他对独立游戏市场了解得更多一些，大概就不会产生这种念头了——《克苏鲁救世界》自称为“16位机风格RPG”，名副其实，无论是画面表现还是技术含量都不高于16位机水准，这款作品就算是用RPG MAKER XP（英文版发布于2005年，下载版售价仅不到30美元）重制，表现效果也会比现在的强不少。

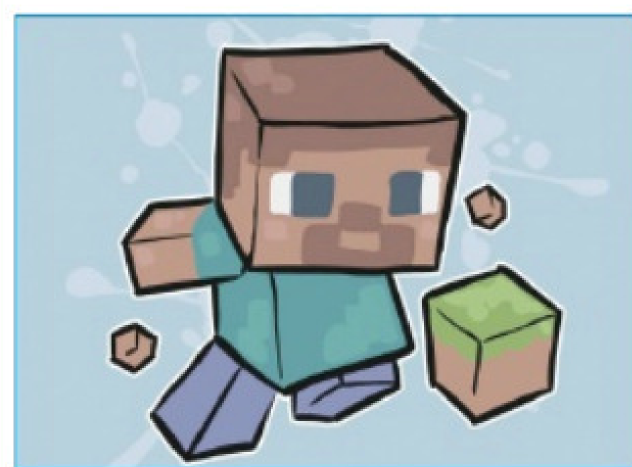


PC GAMER年度游戏大奖评选
2010年最大的赢家是《魔矿世界》

PC GAMER 2011.01

在PC GAMER杂志的编辑们纷纷列出自己在过去的一年中最喜欢的游戏之后，他们惊讶的发现几乎所有人的列表上都有《魔矿世界》（MineCraft）这个名字。《魔矿世界》于2010年在欧美独立游戏市场上取得了惊人的成绩，至2011年1月12日，它的销量已经突破了一百万份——这时，它还只是个Beta版。

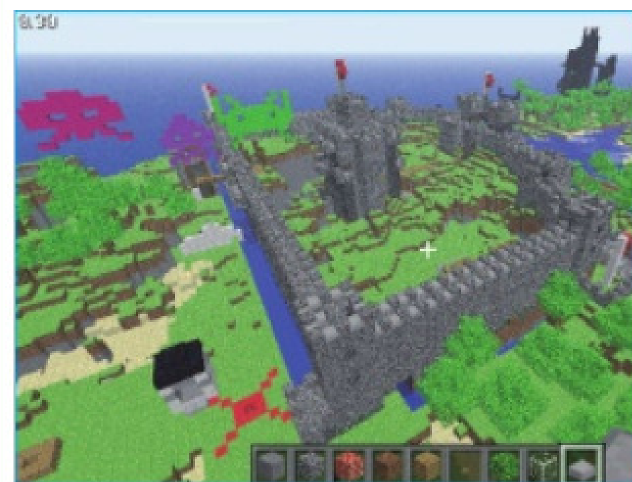
立方体堆成的树上长着立方体的树叶，你的头是一个立方体，太阳是一个立方体，到处都是立方体，《魔矿世界》的整个世界的轮廓很有可能也是一个立方体……这就是《魔矿世界》给大多数玩家留下的第一印象。没有多少人能够抗拒这一第一印象的诱惑，一旦接触到游戏的内容，你很快就会体验到这款游戏的魅力所在：它是如此地引人入胜，如此地轻松愉快，令人沉迷的吸引力是如此地强大……在进入这个世界之后，你很难再逃脱它的魔爪。



《魔矿世界》中由立方体堆积而成的一切都充满了个性和魅力

《魔矿世界》诞生于2009年5月，最初它只是一个由Java编写的小程序，能够生成一个由块状物堆积出的地形，玩家可以在这个世界中展开探索：那里有明亮的草地，高耸的群山和奇妙的悬崖，但是仅此而已。在这之后，Markus Persson，这款游戏的唯一开发者，为游戏加入了摧毁和建造任意类型方块的功能、水和熔岩地形、优化了地形生成器程序，接下来他与朋友们分享了这款游戏——很快，他的朋友，和朋友的朋友都沉迷了进去。

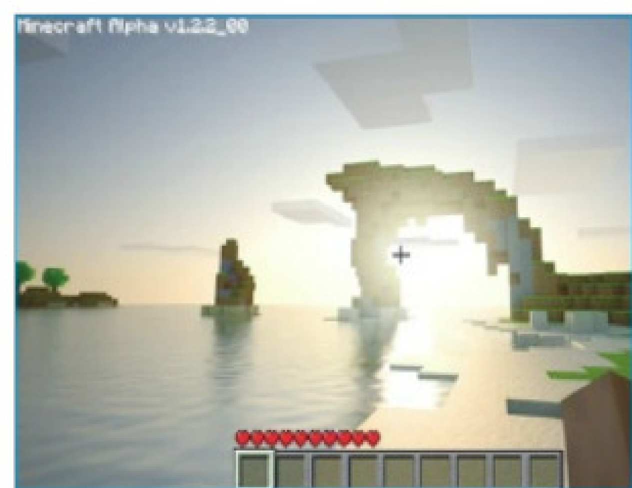
我最初接触的《魔矿世界》是现在被称为“经典版”的那个版本，当时我在线上和几位朋友共同致力于建设一座城堡——起初我只是造了个小小的塔楼并从远处观望他们忙活，但很快我就被建设的过程迷住了，我开始动手把自己的塔楼改造成一座灯塔，并和他们的劳动成果合体成了一座完整的城堡，接下来，沉溺在成就感中的我去吃了顿早饭，然后回来时发现有人侵入了我们所在的服务器，利用当时版本的Bug毁掉了我们辛苦建成的城堡，我花了很长时间才在废墟中找到了我的灯塔的残骸。尽管这是一次充满挫败感的经历，但我还是充分体验到了这款游戏的乐趣。



收集你的积木！搭建你的城堡！你做过比这更酷的事吗？

2009年8月，Markus发布了游戏的“生存模式”的预告内容，这个模式只对预付费用户开放，在这个模式中，玩家可以在白天砍树、挖矿、收集材料、制造工具、建造建筑、打造家具，而晚上会有怪物入侵玩家的领地，游戏的乐趣变得更加多元化了：比如需要收集一些沙子制造玻璃以防止骷髅弓箭手把自己射成筛子，采一些煤来制造火把，在到井下挖矿的时候驱赶那些不死族的怪物，而最令人兴奋的莫过于目睹按照自己想象建成的城堡因为自己的努力而变得规模越来越大、越来越牢不可破。

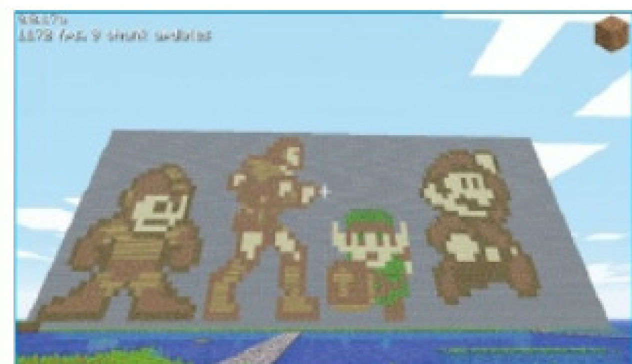
这种养成和搭积木式的乐趣令人欲罢不能，如今这个生存模式已经完成并公布，有数以万计的玩家每天沉迷于其中，而Markus还在不断为游戏增加新内容：比如造船和航行、白雪皑皑的地形（在这里可以对怪物掷雪球），地下城中的冒险、对怪物们的反侵略和掉落-拾取系统、新的矿石、新的合成配方、新的交通工具……以及会让人由衷赞叹“酷”的一切。



游戏的画面虽然简陋但并不缺乏美感——唯一的制作者并不是游戏唯一的美工，游戏的世界有多美丽完全取决于玩家的想象力

PC GAMER的整个编辑部都为此而疯狂，我们每天都在谈论自己在《魔矿世界》中的新发现，像是“嘿，我造出了一把鸭嘴锄，用这个可以在悬崖峭壁上开出一条路”“你可以在山里填满TNT炸药然后把整个山头炸上天！”

而基于网络功能实现的多人生存模式始终是这款游戏爱好者们共同的梦想——Markus正在为此而努力。想想看，在夜间和朋友并肩作战，对抗怪物的入侵，在白天与朋友共同致力于那城堡的建设……这听上去难道不正是让人想抛下现实中的一切，爽快地玩上三天三夜的游戏内容么？《魔矿世界》之所以如此成功，正是因为玩家可以在其中根据自己的兴趣和想象力发掘出多种完全不同的玩法，这款游在建设自己独特的哲学的同时还满足了大多数玩家的第一需求：建起一个时髦且能打的山间要塞！在正式版问世之前，已经有百万名被试玩版的魅力所折服，心甘情愿名掏腰包预购游戏的玩家，作为一个给力、负责且尝到甜头的开发者，Markus正一如既往地致力于完善游戏的结构。《魔矿世界》能够从2010年中众多风格迥异、个人色彩鲜明的独立游戏中脱颖而出自然有它成功的道理，而正是这些让它夺得了年度游戏的桂冠。《魔矿世界》，我们向你致敬。



游戏世界中的立方体让大量像素图爱好者如痴如醉，是的，只要你有足够的爱，整个世界都可以成为你的画板

真主支持全平台



四区真

也许是人类历史上第一位为游戏杂志供稿的女性航空乘务员……没错，这篇专栏的作者还是那位货真价实，童叟无欺的真姐

我并不仇恨人类，我只仇恨那些选择民用航空器出行的人类。我恨他们明明没钱购买瞬间传送服务，还要强装阔气掏钱买头等舱的机票，我恨他们谁都不愿意赶辆牛车低碳着出远门。

萨特说过“他人即地狱”。但如果1944年就有了ACG，他一定会更有觉悟地说“三次元的他人即地狱，这与二次元无关”。我在二次元打怪练级的生活本来一向平稳安康，却频频被现实生活拉到三次元里，在高空冒着颠簸气流给人送汤送水送茶饭——虽然形式上也像是在做任务，但抬头看不见等级数字，低头不见经验条，而且连个像样的成就系统都没有，你说，面对着这样苍白、乏味，甚至没有野怪可以打的三次元世界，我能不恨吗？

年初的时候，我在上海的街头暴走，都快到了飞机的起飞时间还粘在外滩一片歌舞升平的景象中不想离开。路上见到一枚施工牌，上书“美好的生活”五个大字，立刻截图留念。周围有人走过，边走边用家乡话议论说这阿乡一定是脑子坏掉了，一块广告牌也用手机拍，拍什么拍。我当时想，你们都世博一家亲了怎么还这么不懂得体谅别人的辛苦，那种泪水洒遍了整片沙漠却开不出半朵玫瑰的痛苦你们知道什么啊？人若是到了需要用一块广告牌去提醒自己“现实生活是美好的”的地步，那么，套用圣经的句式来说，“二次元的天国就近了”。

这次我们来谈谈二次元世界与三次元世界的交界处发生的事。

与中东地区富饶的石油资源相比，ACG资源显得非常匮乏。几年来，我在这里学到了很多对二次元的人生非常重要的道理，比如打DotA 5v5的时候绝千万不要带中东地区玩家，原因是他们经常打了半截就AFK了，待我方因减员而倒掉几个塔之后，他们的角色才会重新活动起来，经历过很多次这样的挫败之后，我才知道他们原来是去做礼拜了。于是我在生气之余质问：“礼拜能守护生命之树吗？能吗？”

他们的回答总是：“Insha'Allah（全凭真主的意愿）。”

这也太敷衍了吧！

中东地区的DotA爱好者之一，白袍穆斯林阿卜杜拉是本地Virgin音像店的店长，某天他闲来带我参观店面，因为Virgin全球连锁标准化经营，步入其中竟然有时空穿梭之感，说不清自己究竟是身处中东还是英伦三岛。



著名的穆斯林电竞选手DeMusilm，他不玩DotA是有原因的……

店里分游戏、音像两大区，兼卖贵得离谱的Hi-Fi唱机和手写板。游戏时有周推、月推、季推，全都视店长心情而定。店内贩售的多为欧版游戏，新游戏上架速度迅猛，绝对不输欧美。店内一角常年贩卖各类整蛊玩具和游戏周边，偶尔还有抽奖环节，奖品从1：1 Monster Truck到Bean Bag不等。总的来说，全正版、全价格、全年龄的Virgin之于我这样的穷光蛋来说，就像是一部画外壳上画满了《最终幻想——纷争》人物的限量版PSPgo，看着人多热闹，但这毕竟是PSPgo，其实观赏价值远大于实用价值。

店里的菲律宾小哥热情而天然呆，以为DSTWO（NDS烧录卡）是索尼记忆棒的名字，听到USB电子狗（用来破解PS3的玩意……）还以为其真的只是一只有耳朵和爪子的电子宠物。我等《暗黑破坏神III》上市等到闷骚，抱着恶作剧的邪恶心态去店里问“《暗黑破坏神III》货到了没有”，这小哥竟然二话不说发信去向供货商询问，结果当然被骂了回来（但你为什么要用和中东完全绝缘的盗版关键词来调戏纯洁的中东居民啊！——编者著）。

> **“打DotA 5v5的时候千万不要带中东地区玩家，原因是他们经常打了半截就因为要礼拜而AFK。”**

店里摆着一本有一人多高的装帧无比拉风的精装古兰经，那后面就是Marvel专区，专卖些美版漫画和三大肌肉男（绿巨人、蜘蛛侠、蝙蝠侠）手办，并兼卖英译日版漫画，当然无非是《七龙珠》和《浪客剑心》等上个世纪的经典。据说偶尔会有三倍于原价的《枪冢》公式设定书和《战国BASARA》角色设定集出现，但基本都是刚一上架就会被哪个穿着白袍的本地小孩买走，我连影都见不到。试问一个健康的阿拉伯少年不好好地翻那本一人多高的古兰经，买这些个充满宅基腐味道的图集做什么？

不过这也难说，中东大了，什么鸟儿没有。阿卜杜拉爆料说在海关工作的哥哥曾经拦下一个可疑人物，怀疑是塔利班成员。那人包里除了一本伪造的欧盟护照之外还有一个DSi，竟然还是绿色的（这颜色可真清真啊！）。我哭笑不得地问他，你哥看到那DSi的第一反应是啥？

是炸弹，不能碰。他回答。

成吧，原来塔利班都是任天堂派的，人手一个触屏炸弹人。

我问阿卜杜拉，那你觉得真主支持哪派？任天堂还是索尼？

他谦逊地笑着回答，真主当然支持全平台。

工欲善其事，必先利其器



阿补
初入职的游戏行业新人，目前在某NASDAQ上市游戏公司的某项目组内任职游戏策划

工具与数据确实是，并将永远是网络游戏开发的核心。若你有意加入游戏行业，对这两者的敏感程度将决定你能这个行业走多久。在网游的制作的过程中，几乎每个环节都需要进行数据搜集与分析。而一名合格的执行策划需要会使用各式各样的奇怪工具。

一名典型的主策划，需要具有“多面手”特性：手绘板与地图设计相关的美术才能，撰写技能脚本的程序经验，控制游戏体系的数值能力……这些技能都是策划工作的需要。对这一职业有所憧憬的人必须熟练掌握各类设计工具，从而更好地发展多面手的能力。这主要包括了游戏开发的以下几个方面：

脚本编写

脚本关系到任务表现、系统执行和技能效果等许多方面。现今的网络游戏开发中占主流地位的脚本语言是LUA和Python。只需掌握一门，你便可以在游戏行业中站稳脚跟。当然，与这些脚本语言配套的IDE开发环境也必不可少。在这方面，Eclipse作为一款有厂商支持的大型开源开发工具，具有较高的可扩展性，值得一试。

流程与设计

游戏设计中的许多环节都涉及到流程和示意图的制作，尤其是系统策划的工作。例如游戏子系统的流程图，技能施放的时序图等等。在这方面，Visio是当之无愧的第一选择，各种为了软件工程而准备的图标和类型，都能够与游戏设计的需求相契合。而当设计者需要整理思路的时候，通常使用MindManager这款思维导图软件。它能够让设计者将自己脑中的想法直接倾倒出来，有效提高工作效率。

数据配置

游戏中的各类任务，副本和技能设定，都是数据配置的工作。这些工作主要由执行策划完成。

Excel作为一款数据处理软件，在游戏设计领域里的重要性无人可比。数值策划需要用它统计数据，调整曲线，执行策划需要用它填写任务配置表，VBA的存在让它有了可编程的高级特性，UI设计可以用Excel来制作界面示意图……有关数据配置的几乎一切都可以用它完成。毫无疑问，任何希望在策划之路上更进一步的人都必须优先熟练地掌握这款工具。

对于网络游戏这种糅合了数理和文艺的大型软件工程而言，设计者不能简单地通过感觉来决定产品的市场定位——这种似是而非的“艺术感觉”可能在一百个人产生一个天才，却会让另外九十九个人变成白痴。现代市场的一切都构筑在信息与数据之上，当然，网络游戏也不例外。

任何成规模的网络游戏公司都有自己的数据分析系统以及相关运营规范。在每款游戏中通常会加载一个类似数据中心的服务，并在关键节点挂载计数器。任何有权限调看数据的设计者都能够调阅玩家的行为并通过Web服务或者Excel数据来分析用户行为。比如你刷了多少钱，打到的宝石是否超过了预警线，会否是在通过Bug非法获取装备，等等。

除此之外，市场营销调查的相关数据也是游戏产品开发过程中所不可或缺的信息。从网吧地推，问卷调查和专门玩家访谈等渠道获得的反馈数据会被策划们拿来做具体分析。通常这种量化的数据搜集被用来作为衡量游戏新手阶段和升级花费成本等相关问题之上。新用户流失率，ARPU和ACU值也将作为考量游戏业绩的因素而被引入。

> **“工具与数据永远是网游开发的核心。对于这两者的敏感程度可以决定你能在这个行业走多久。”**

用户体验部门也会搜集相应信息，用于在游戏中发现并改进玩家游戏内的体验。例如重要节点流失率和UI界面满意度。



本月推荐书目：《魔兽世界编程宝典——World of Warcraft Addons完全参考手册》

魔兽世界的UI插件系统是一项伟大的系统工程——以LUA和XML为基础，将几乎所有用户界面的功能累积其上。而这本《魔兽世界编程宝典》则汇总了几乎所有关于WoW Addons的知识。包括了各种函数控制结构，XML范式，各类控件元素的操作，以及最后也是最重要的——一份完整的API列表。

UI策划是游戏策划行业中一类较为独立却又不可或缺的分工。而通过设计魔兽世界中的插件以及界面包，你可以通晓UI从设计到实现的整个过程，并且对其内在的程序实现拥有深刻的了解。而为了掌握WoW插件的开发，你必须对LUA和XML有足够的了解。而它们也正是国内网络游戏开发领域的最常用工具。换言之，你精通了WoW UI，就也了解了市面上绝大多数MMORPG的UI系统及其底层结构，而且魔兽世界的UI插件体系已经对以CryEngine和Unreal这样的商业引擎为基础开发的新一代MMORPG产生了深远影响。

满城尽是克苏鲁



银色

一位时刻准备着沉迷于经典的老游戏和任何带有Geek气息游戏的玩家，虽然最近他一直在打《暗黑破坏神II》和DotA……

这个专栏是若干回合傲娇与反傲娇的相互吐槽之后的产物，不过这不重要，重点在于上期专栏中编辑老爷大笔一挥然后告知“不能给你看”结果我在买了杂志之后才看到的编者按里的那句“以那位邪神的名义”。

虽然有诸如传说中的手办界“邪神四姐妹”等各类妖孽的存在，但这里的邪神指的就是那位名门正宗如假包换的克苏鲁大人（以及其他一票无以名状的家伙）。CoC这个简称出自恐怖小说作家霍华德·菲利普斯·洛夫克拉夫特于1926年撰写的小说《克苏鲁的呼唤》（Call of Cthulhu），现通常用于泛指克苏鲁神话及其一众衍生物。

如果要详细介绍克苏鲁神话的前世今生的话，别说专栏，恐怕两大篇专题都不一定能够容纳下其字数。因此，用高度概括的句式与时俱进地简要描述的话，克苏鲁神话的起源就可以这样理解：一个二十世纪初期的家里蹲宅男为了糊口写了一堆恐怖小说，打出知名度后靠着这些作品与若干著名作家建立起了一个小众宅圈，通过书信来往互相创作并很是吸引了一批Fans；当宅男因病挂掉后，其最狂热的一位Fans将这些作品的世界观整理并加上自己的料之后用力地推广推广再推广，于是事就这样成了……

可想而知，这种版税不用交的克苏鲁神话被各种改编/借鉴也是理所当然的，到目前为止，已经有许许多多以克苏鲁神话为主题或借用其部分要素的作品。在这个神话无奈地屈身童话，未知的恐惧苍白地蜷缩在科学光环下的时代，愈来愈多的CoC衍生物已不复其原先的恐怖相貌。毕竟，别说这个娱乐至死的年代了，就连彼时的洛夫克拉夫特也只能孤独地活在自己噩梦中。但从另一方面来看，这个黑暗恐怖的神话体系亦于现代展现出了其所蕴含的无限可能性，并由此得到了愈发旺盛的生命力。



世博会中国馆前的雕塑“生生不息”……喂，这真的不是黑山羊幼仔么！

抛开各种恐怖冒险游戏与TRPG规则等这些某种意义上“根正苗红”的作品不谈，GalGame界有Nitro+发行的只是借用了



位于马达加斯加的贝齐布卡河西北出海口布贝托克湾，Google Earth卫星图像酷似克苏鲁……也许水土流失的状况再继续恶化下去的话，大邪神就会亲自上来消灭人类主持公道

背景的热血战斗恋爱剧《斩魔大圣Demonbane》系列和深得CoC神髓的《沙耶之歌》；轻小说界有《伏行吧，奈亚子！》（奈亚子=奈亚拉托提普，这个……实在无力吐槽）；网游界有“山口山”中的克苏恩与尤格·萨隆（看名字就知道分别是克苏鲁与犹格·索托斯的变体）；甚至就连《神域3》这个号称史上最Geek的电脑游戏之一，可选势力中R'lyeh（克苏鲁神话中的海底城市，克苏鲁沉眠处）的大名亦赫然在列；至于以“恶搞是恶搞者的通行证”为宗旨的南方公园，玩些克苏鲁梗什么的那实在是太小Case了。

> “别说这个娱乐至死的年代了，就连彼时的洛夫克拉夫特也只能孤独地活在自己噩梦中。”

显然，由于其渊源与性质，克苏鲁神话并不存在一个什么“权威设定集”，其真正背景是以洛夫克拉夫特原著为核心的大量文学作品，这些小说远比干巴巴的介绍更为生动。虽然国内目前已有五本克苏鲁神话相关的正版小说集，但是其翻译质量……咳咳。不过就如当年狂热Fans奥古斯特·威廉·德雷斯的努力让克苏鲁神话获得了世界性的声望一样，如今亦有众多译者孜孜不倦地在邪神感召下高质高量地义务翻译着各种CoC小说与资料，并藉由当下这个信息交流无比便捷的网络时代将其无私地共享开来。有意入此门者，请先舍弃一切希望，然后自行以“TROW论坛”与“邪神呼唤”为关键词搜索即可。

最后附送一段对奈亚子……我是说，奈亚拉托提普的简介：“与其它被旧神禁锢的旧日支配者不同，奈亚拉托提普是旧日支配者中唯一可以自由活动的一个，同时也是旧日支配者中极少数表现出人类可理解的理性者。它常常化作人形在地球上行走，通常表现为一个高大、纤瘦、欢快、肤色黝黑的男人形象。”

这货不是奥巴马，你们懂的。

瑞典游戏市场报告



夕木
大学毕业之前，他的社会实践内容是拿着麻醉枪在大兴安岭里和熊瞎子对练（这是编辑意淫的）。后来他带着一台装满了老游戏笔记本留学瑞典读研（这是真的）

记得很久以前的一期大软上有过这样一条读者留言：“给我一张写满了字的纸，我一眼就可以在里面找出‘星际争霸’这四个字。”（那时我还以为它与星海争霸是两个不同的游戏呢）。如果要硬把这句话套我自己身上，应该是：“给我一条开满商店的街，我一眼就可以在里面找出‘GAME’这四个字母。”。偶尔和朋友到这个小镇不多的几条商业街溜达时，我总是被勾了魂一样向游戏店走去，并且，从来不买。

我的家乡可能因为地理位置原因而不够时尚，没有那种专门销售游戏及其相关产品的店铺。一些高级的音像店里能摆上几排货架的“芝麻开门”和零星几份落满了灰尘的看起来好像摆了几百年也没人碰的“第三波”、“奥美”或“上海育碧”代理的外国游戏就已经是莫大的幸运了。让我吃惊的是隆德如此的弹丸小镇居然有至少三家游戏专卖店，而且还有两家是国际连锁的GameStop。它们经常开在时装和化妆品店的隔壁，想想有些好笑：如果你是一个爱美爱打扮的geek girl或者宅女，估计可以一口气连逛三家了……呃，这种可能性还是有的吧？

店门口《使命召唤——黑色行动》的巨幅纸模海报反衬了店内的空空荡荡。虽然与当地人民的工资相比，游戏的价格已经非常便宜了，但是在这个互联网发达的时代，游戏店的生意不景气也是意料之中，原因你懂的，况且瑞典还是游戏破解的发源地之一。这些游戏店的情况大多是看的人少，买的人更少，偶尔有几个牵着爸爸的孩子会对马里奥娃娃流连忘返，或者在家长的指导下挑选NDS游戏。总体来看销量最惨淡的非PC游戏莫属——因为如果都能卖出去的话就不会放在打折区了吧，光盘的惨淡销量也可以从侧面说明像Steam所推行的在线购买方式已经成为了大势所趋。

个人觉得瑞典的主机玩家真的很幸福，可以用公道的价格买到心仪的主机，售后服务就更不用说了，圣诞假期往往还有不小的折扣。稍微过时且还未下架的主机则有着更加迷人的价格，比如PS2，一些店铺中的售价每台只合不到400元人民币。回想起我的家乡，电玩店狂宰玩家的事每天都在发生着……

写这篇专栏的时候，已经快要到农历的新年了，粗略回想一下，以往每次春节时玩的游戏都还历历在目：例行公事般的《辐射2》，以在游戏中沿着海岸旅行为乐的《上古卷轴3——晨风》，诡异的《异域镇魂曲》，到后来苍凉哀伤的《潜行者》……我不爱出门，所以选择在这些可以自由探索的游戏中旅行。吃腻了年夜饭就到游戏里品尝棒棒蜥蜴串，月亮糖，喝核子可乐和伏特加，也会想法印城的美食美酒是那么的奇特，如果无名氏能够放下他的包袱在城里宁静地定居下来会是多么有趣……去年这个时候打通了那部10年前的主视角游戏《杀出重围》——大气的剧情，创新且多元的系统，阴谋味十足的配乐，实在是不可多得的佳作。前些日子看到它的最新续作快要与玩家见面了：无比华丽的预告片，反乌托邦气氛更上一层楼。只希望它能像第一部那样令人印象深刻，毕竟这是个“大”作辈出的时代，想在其他作品中脱颖而出很难。今年春节，也许会忙里偷闲地再次投入某个游戏中庆祝一下吧。

> “给我一条开满商店的街，我一眼就可以在里面找出“GAME”这4个字母。”



朝气蓬勃的NDS区摆满了新近作品。几周后再次来访时，发现它们被另一批新近作品代替了。我也不知道之前的那些游戏哪去了……



注意中间的那台掌机。本以为此生再也见不到此等神器了，我错了。（摄于瑞典南部某杂货店）



很多有意思的PC作品大概因为不再流行而被放在了打折区（一瑞典克朗≈一人民币元）。

避难所导游手册

512号避难所，2281年
你在标题下面看不到“几乎没有剧透”几个小字了。



■策划 本刊编辑部 执笔 卢瑟

序：避难所是个谎言

避难所科技实业（Vault-Tec Industries），曾是战前美国规模最大的科技实业公司之一，同时还是众多科技实业公司中与美国政府关系最为密切的一家，正是这家公司与豪斯先生的RobCo的合作确保了美国文明在核战后的延续——

RobCo的产品包括避难所主机与终端机的操作系统、形形色色的机器人与人工智能、个人信息处理器（Personal Information Processor）“哔哔小子（Pip-Boy）”，而避难所科技实业公开的研发项目包括伊甸园创造器（G.E.C.K，Garden of Eden Creation Kit），以及整套避难所建筑和附属的生命维持装置。

核战爆发前，避难所科技共在美国境内公开建造了122个避难所，该工程于2069年正式完成。在这之外，还有一些被美国政府及避难所科技实业用于军事及科研目的的避难所并未对外公布。这些凝聚了战前最尖端科技成果的避难所大多拥有可容纳1000名避难者的规模，并拥有相关的配套设施。

12号避难所在战前的广告宣传：

在贝克斯菲尔德（Bakersfield）庞大的都市之下，12号避难所中辉煌的科技成果正等待着您的到来。这里的每一处细节都为满足避难所居民的期望而精心打造，万全的准备让12号避难所成为了本届“平整制服奖”得主。避难所位于地下深处，每位避难所居民都会得到强度无与伦比的保护。与其他的避难所相同，12号避难所也配备了最新的避难所净水装置，这一设备甚至有能力净化贝克斯菲尔德市整个下水道系统中的全部废水，并能够保证每天提供15000加仑纯净、新鲜的饮用水。

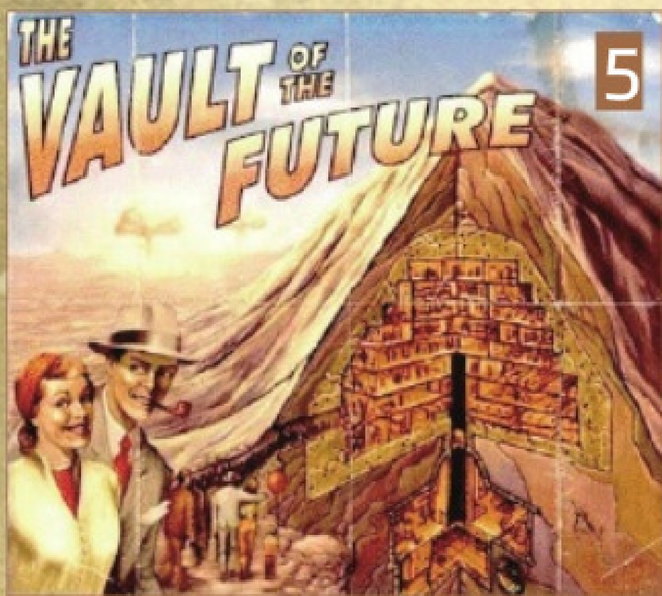
但是，在核战环境中为公民提供庇护并不是避难所的功能——甚至都不是设计避难所的目的。2077年，美国的人口数量已经接近4亿，为确保公民得到全面的庇护，至少需要建造40万个避难所——而美国政府只委托避难所科技建造了122个，这是因为政府和避难所科技都没有预料到核战真的会全面爆发。建造这122个避难所的最初目的仅仅是



3.如今，多数避难所都已荒无人烟，只能通过终端机的记录了解那里发生过的一切
4、5.避难所宣传海报光鲜的外表下，隐藏着美国政府的阴谋
6.在避难所的观光之旅中，请尽量不要忘了带上你的同伴——请不要在意他们的种族、精神隐患、黑历史和性取向……









为了进行一场大规模的实验：以预先挑选出的人口模型置入特定避难所的环境中，监视并收集实验数据，研究这些人如何应对特殊的处境，并在避难所大门开启后探究实验环境会如何改变他们对世界的认知。

在122个公开并拥有数字编号的避难所中，只有17个是“在控制下的”：只有这17个避难所可以为居民提供真正的生存环境——而不是一个“实验环境”，绝大多数避难所的居民都面临着种种极端的处境，例如12号避难所：抵抗核辐射的大门被设计为无法关闭，来此寻求庇护的避难所居民得以从火焰和冲击波中幸存，但长期暴露在强烈的辐射中的结果是幸存者全部变成了食尸鬼；43号避难所：被放入了20个男人、10个女人和一条黑豹；77号避难所：只有一位居民和一箱布偶……我们有充足的理由相信：这17个真正的避难所之所以能够存在，只是因为军方还没来得及设计出更残酷的实验。

尽管整个避难所工程不包含丝毫善意，但这些深埋在地下的巨大棺材在投入使用后所制造的不仅仅是死亡和疯狂，确实有一些避难所在按照实验设计者的预测运转并最终滑向全面崩溃，但也有一些避难所因为种种原因而彻底失控或产生了设计者无法预料的结果，其中最大的意外莫过于87号避难所——那里的居民被用于进行“强制进化病毒（Forced Evolutionary Virus）的生化试验，结果催生了核战后废土上生命力最顽强的生物之一：超级变种人

（Super Mutants），如果没有当地钢铁兄弟会武装力量的反击，这批不在“教主（Master）”领导下的变种人军队凭借着繁殖的本能（没有性别和生育能力的超级变种人只能靠活捉人类并强制其感染FEV来制造更多同类）几乎可以占领整个东海岸。

当然，在众多失败的实验中，对战后的美国影子政府——英克雷（Enclave）而言最大的挫败莫过于13号避难所：因为净水芯片的损坏，一位避难所居民被派去寻找替代品，凭借着先天拥有的过人能力与在废土上的冒险中获得的锻炼与丰富经验，这位英雄最终不仅仅拯救了13号避难所，还从教主及其麾下的变种人大军的魔爪中拯救了整个美国西海岸——因为这位荒野救世主的存在对整个避难所的实验环境构成了严重威胁，13号避难所的监督者决定将其永远放逐到避难所之外，而这位监督者所做出的这一艰难的决定所导致的后果远比蝴蝶掀起的风暴更为严重——这位英雄带着自己的追随者建立了部落村落阿罗由（Arroyo），而他的后代之一在长大成人之后再次完成了救世主的壮举——这一次是从美国总统麾下的英克雷军的魔爪下拯救了西海岸，他摧毁了战后美国政府设置在太平洋上的主基地——波塞冬石油平台，杀死了美国总统迪克·理查德森（Dick Richardson）并阻止了英克雷“净化”所有变种生物（也包括因辐射而变异的人类）的阴谋。

无论成败，对于实验的设计者——英克雷的科研人员来说，通过避难所收集到的数据的重要性都远远高于避难所居民的生命：就算那些“幸运儿”没能进入避难所，他们也会死于核战的浩劫。以探求人类理想的社会结构和生存模式的名义（至少名义上是如此，尽管这一名义无法解释大多数实验环境有意被设计得与谋杀无异），这些冷血的科学家和军人无需承担任何罪恶感与骂名。时至今日——人类文明遭遇末日浩劫的200余年后，大多数避难所都已经沦为了废墟——或是按照稍微好一点的结局：遗迹。按照实验环境所必然导致的结局，一些避难所从内部摧毁了自己，另一些则在不可抗拒的外力影响下遭到荒弃或被占据，但这些下场并不影响它们的观光价值——无论是出于好奇、兴趣还是贪欲，对于废土旅行者而言，总要逛遍每个避难所才能算不虚此行。

莫哈维废土上分布着编号为3、11、19、21、22、34的6个避难所，本导游手册将为您介绍它们的历史和现状。

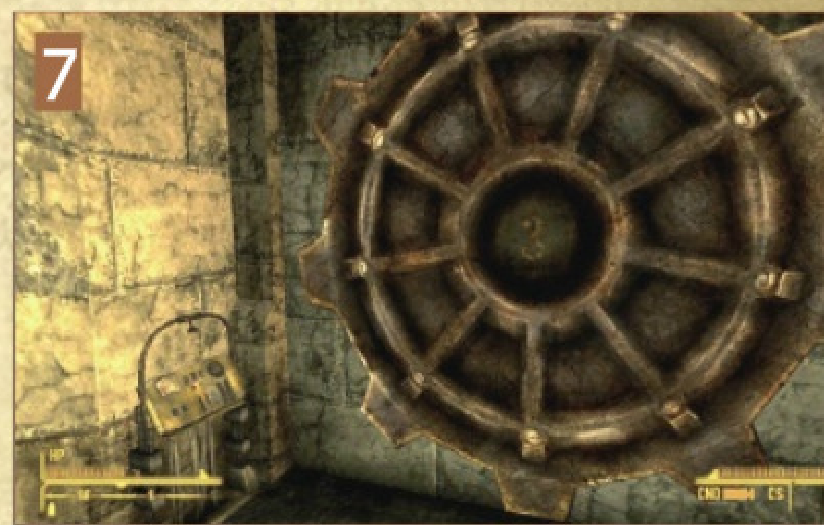
3号避难所：幻灭的日常

在核战爆发后的一百余年中，3号避难所的居民堪称是地球上最幸运的群体之一：他们有幸得到了一个不进行任何实验的避难所的庇护——充足的空气、水源、能源和食物供应，健康的照明环境，物资储备充足，人员搭配合理……

几代居民在这里休养生息，传承文明，对在这里过着平淡无奇的日常生活的人们而言，一百余年的时光眨眼即逝，他们自然而然地在日常中度过了第一个一百年，似乎也可以理所应当地度过第二个、第三个……但好景总是不长，宁静的生活是人类在浩劫之后最奢侈的消耗品，在第3号避难所的第二个二百年即将到来之际，意外发生了：最初只是一次漏水事故（该事故并不在美国政府的预测之内，也不是实验的内容），但居民发现凭借避难所内现有的技术无法解决这一问题，于是开启避难所大门并求助于外界一事被提上了避难所的议程。此时3号避难所正要迎来监督者的换届选举，两位候选人乔治·斯陶特（George Stault）和麦克·罗宾逊（Michael Robinson）前者主张开启避难所大门与外界建立联系和贸易关系，而后者强调要尽可能保持低调，最终前者获得了更多的选票并成功上任——成为了3号避难所的最后一任监督者。

麦克·罗宾逊对外界充满了恐惧，他主张只与外界进行最低限度的接触（修复漏水问题后重新封闭大门），不暴露3号避难所的位置，但多年来一直沉浸在安逸的日常生活中的避难所居民并未养成 “做最坏的打算”这一习惯，几乎没人认同麦克的焦虑。而乔治的情况则恰恰相反：他开朗且富有乐观主义精神，强调人与人之间的信任，选举的结果自然毫无悬念——接下来，由米歇尔·达里安（Michelle Dallian）领导的“对外交往委员会（External Association

7.3号避难所的大门，如今无论是进去还是出去，都只通往地狱
8.尽管这里的新居民没有什么卫生意识，但避难所中的部分卧室仍然整洁如初
9.居民的遗骸
10.这些披着人皮的恶魔可不知道什么叫仁慈和同情，他们只有在吸食和注射毒品时才有理智
11.匪帮领袖的宝座











Committee）”成立，一支志愿者小队走出了避难所大门并与废土世界进行了接触。直到这时，好运仍然伴随着他们——他们遇到了友善的商队，顺利与外界建立起了贸易关系，避难所居民和废土居民开始在3号避难所的大门进进出出，他们安逸的日常生活仍在继续，但是，避难所大门外毕竟是残酷得一如既往的废土世界，莫哈维沙漠的风沙很快侵蚀了避难所内的日常生活——被称为“恶魔（Fiends）”的匪帮迁移到了避难所所在地附近，通过打劫路过的商队，这些披着人皮的恶魔得到了3号避难所的确切位置，并且很快就发现这里天真的居民没有任何武装和警卫力量……于是接下来的发生的一切无需多言，在这些热衷于虐杀同类和食人的恶魔冲进避难所大门的那一刻，3号避难所的历史终结了。

避难所中尚能工作的终端机上所保存的曾经的居民们的往来信件记录着他们最后的日子：

来自：麦克·罗宾逊
发往：乔治·斯陶特

乔治，我们一直是朋友，所以我希望你能够看在朋友一场的份上不要参与监督者竞选。我会尽我所能保护我们的朋友和家庭的安全——如果这样能够让你们别这么急于对外界暴露我们的位置，并能让我们的存在更长久地保持低调的话（当然，我们同样会从外界得到我们所需要的援助）。这就是我尽力争取监督者位置的目的。没人知道外界现在是什么模样，那儿可能充满了令人毛骨悚然的变异生物、居心叵测的流浪汉、杀人不眨眼的匪帮，甚至是异型……我们什么都不知道，正因此，我们需要更慎重地考虑这些。

——麦克

来自：麦克·罗宾逊
发往：米歇尔·达里安

米歇尔，我求你重新考虑一下，请务必带上一些武器，武装起你的队伍，我敢肯定你们的所作所为绝对会给我们所有人带来麻烦的。

——麦克

来自：麦克·罗宾逊
发往：米歇尔·达里安

好吧，米歇尔。我承认我错了，废土并没有我想象的那么危险——但这并不意味着那里的一切都很安全。没错，我们很幸运地得到了贸易和补给，而且似乎很快就要全面对外开放了——但是，嘿，可不可以稍微把大门关一会儿，组织起一些警卫力量。请明智一点：我们都看到了那些带着奇怪头饰的家伙在大门外晃荡，每天都比前一天离我们更近一点，我们有必要让他们知道我们不是好惹的——你们越是明智，我们就越是安全。

诚挚地恳求
麦克

来自：米歇尔·达里安
发往：乔治·斯陶特

乔治，我不知道麦克正在计划着什么，但我建议你把武器藏在那两个浸水的储藏室里，我确定他没有得到任何人的支持，你没必要让他有机会武装起自己。

——米歇尔

来自：娜拉·罗宾逊（Nara Robinson）
发往：米歇尔·达里安

米歇尔，你知道商队发生了什么事吗？他们应该在几个小时前就回来的，这还是迄今为止第一次发生迟到，你觉得他们可能遇到什么事了？

——娜拉

来自：米歇尔·达里安
发往：娜拉·罗宾逊

我肯定他们很快就会回来的。避难所大门并没有关闭，直到他们回来，大门都将一直敞开。如果再过一小时我们还是没和他们取得联系的话，我会派另一支队伍去找他们的。

——米歇尔

米歇尔·达里安等待商队消息的这一小时是3号避难所居民的最后一小时。直到生命中的最后一天，3号避难所的居民们仍然沉浸在日常生活之中，他们的教师刚刚给学生布置完假期的阅读书目和作业，而学生还在为自己的期末成绩而苦恼——在这个小小的避难所世界里，曾浓缩着战前的日常生活，一切都安逸、平淡，如同浩劫未曾发生过一般，但这如同肥皂泡般脆弱的日常被废土轻而易举地摧毁了，他们的结局是：无人幸存。

如今的3号避难所已经成为了匪帮的基地，他们生存的全部目的就是掠夺、杀戮和满足毒瘾，虽然很难想象这些完全顺从于本能驱使的野兽还保持着与同类沟通的能力，但这些避难所中的“新居民”确实可以在特定情况下不射杀视野中的陌生人——大可汗部落在遭到新加州共和国军队的驱逐后，得到了来自天启追随者组织的援助，天启追随者指导他们掌握了制造“药物”的技术，而大可汗部落很快就意识到比起医疗药品，毒品在废土上更为“有效”，他们与这些匪帮建立了贸易关系，专门为他们提供毒品，一些消息灵通的商队已经掌握了这个重要的求生技巧：只要声称自己是大可汗的一员，并且确实携带着足量的毒品，那些凶残的匪帮就可能饶他们一命，甚至真的会做上一笔交易——毒品可以把人变成魔鬼，也可以把魔鬼变成……更像人的什么东西。

他们被毒品侵蚀得千疮百孔的大脑至少还能认清一个道理：只要还想得到更多毒品，就不能杀掉那些给他们供应毒品的人。

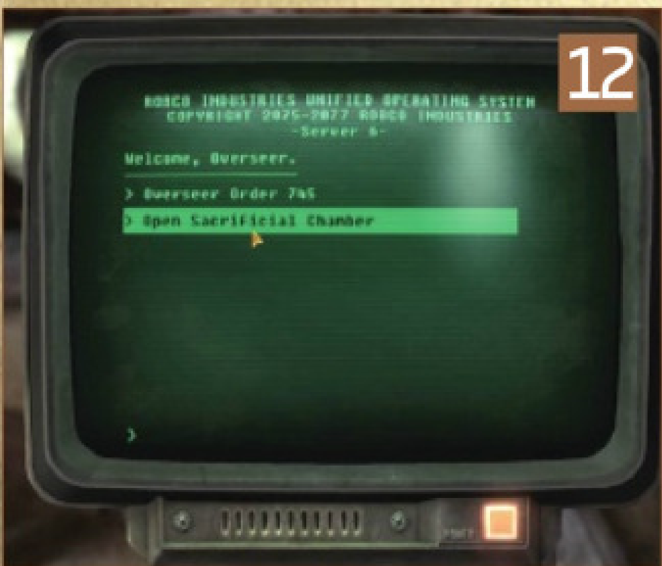
对于这些让自己的生命堕落得毫无价值的匪帮成员而言，在占领3号避难所后，他们也拥有了自己的日常：不再暴露在莫哈维沙漠的日晒和风沙中，避难所为他们提供了做梦都梦不到的居住环境。当然，属于他们的新的日常生活与之前的大不一样——必不可少的是吸毒和毒瘾发作，就算因此而死在床铺上，也不会有人过问，当尸体被“处理”掉后，会有另一个人在同一张床铺上重复同样的日常。

11号避难所：多数人的暴政

钢铁兄弟会对于收集战前科技，尤其是“回收”能量武器的执着并非是发自不可理喻的偏执——如果现在世界上还有其他组织能像他们一样专注于收集战前的书籍、神话和史料，他们也一定会因为对人类文明历史进程的熟悉而对人性产生深深的绝望和不信任——

《圣经》在《创世纪》中就已经埋下了不安的种子：自该隐与亚伯兄弟相残之后，人类已经在伊甸园之外度过了数个千年，而人性是否一直在伴随着农耕、畜牧、建筑、文化、艺术等等共同进步呢？任何注意到柏拉图曾在《理想国》第八卷中以民主催生僭主制度的论述精准地预言到了两个千年后希特勒上台的前因后果的人都会对这一问题持悲观态度：人类可以创造出最完美的工具，但无论工具本身有多完美，一旦被人性的弱点和阴暗面所利用，就只能用来制造悲剧。钢铁兄弟会坚持将能量武器与大多数人隔离的信念正是源于对这一点的坚信不疑。当然，凭借人类卓越的能力，制造悲剧根本就无需扣动扳机——哪怕只是几张薄薄的纸片，一个小小的箱子，也足以毁灭连核爆都未能波及的避难所。

在诸多避难所社会实验中，11号避难所的实验主题是最为沉重的“人性（Human Nature）”，相对于那些以营造极端的生存环境将实验对象（即避难所居民）玩弄于股掌之间的恶毒实验，发生在11号避难所中的一切更像是一场对灵魂的拷问：这里有密封严实的大门、供应充足的净水芯片、状态良好的一系列生命维持系统和妥善分配的性别比例，而且这里没有奇怪的生物实验、病毒样本或是黑豹之类的猛兽，相对于废土上的重重绝境与种种危险，这里的居民有充足的理由为自己的处境感到庆幸——因为它们只面临着一个威胁：如果不每年牺牲一位居民，控制整个避难所的主机就会处决所有人。







12.开启牺牲密室——这是过去的每一届监督者在终端机上进行的最后一次操作
13.牺牲密室的尽头，就是这样一幅稀松平常的景象，但看上去坚实的墙壁后面暗藏杀机
14.通往牺牲密室的通道被柔和的白色灯光笼罩——据说战前的某些屠宰场中也有着类似的设计

但没人会为此感到庆幸——所有人都是无辜的，每个人都想活下去，而谁会甘愿为此做出自我牺牲？你可以想象当首任监督者在自己的终端机上发现这一残酷的现实并公之于众时，那些还没来得及为自己从核战中幸存而松一口气的居民会感到何种程度的震惊——而这震惊又会以怎样的比例转化为恐慌，恐慌又会以怎样的比例转化为愤怒：牺牲和处决，两个冰冷的词冻结了所有人的心，没人知道牺牲者是以怎样的方式牺牲，也没人知道避难所的主机会以怎样的方式处决所有居民，但求生的意志和对死亡的恐惧让所有人都不得不接受这一现实，接着，第一个牺牲品诞生了：因为忠实地履行了自己的职责，向居民们传达了自己发现的真相，首任监督者成为了第一个消失在献祭密室中的人，而在这一过程中，“民主”成为了让人们心安理得地接受他人为自己牺牲这一现实的工具——由多数人票选出的牺牲品让因献祭得以幸存的居民无需承受罪恶感的煎熬，在下意识地将“多数人的意志”与“正义”等同的惯性思维将这种为苟全自己性命而让他人送死的自私行为装饰成了一种不可抗拒的习俗、一种公民行使其权利的仪式、一种因保全多数人利益而人人有责的义务……尽管它唯一的内容仅仅是：选出一个作为牺牲品的监督者。

民主制度还起到了另一个作用：提醒人们不要成为“少数人”，只有对多数人的意志保持服从，才有可能让自己避免成为这个制度的牺牲者。如果有人敢于挺身而出，指责这一制度被用于杀害无辜者，他就不再无辜——因为他站在了多数人利益的对立面，而这只意味着他将成为下一个牺牲者。异见存在的可能性被彻底扼杀，没人能够唤醒为保全自我而陷入混乱中的居民，就算还有人保持清醒，他也只能保持沉默。

多数人的暴政成为了11号避难所的统治者，被封闭且无法开启避难所大门断绝了抗拒这一统治的最后希望，在这里人人自危，为避免成为暴政下的牺牲品，人们甘愿用尽一切手段、不惜一切代价——哪怕是栽赃自己的邻居、陷害自己的朋友、支持对任何一个陌生人的指控……任何人的任何言行都有可能成为罪行，就连没有言行本身也可能构成一个罪名。很快，就连个体意志都被抹杀掉了——每个人都试图让自己成为“多数人”，他们开始结成“投票集团（Bloc）”：每个集团都统一将选票投给该集团之外的某个人，在为集团成员提供庇护的同时迫害那些没来得及寻求庇护或是被群体排斥在外的人。古老的政治游戏开始在避难所

中上演，阴险狡诈的策略和肮脏的手段几乎让每个人都成为了罪犯，但没人受到惩治，因为11号避难所中唯一的法律仅仅是每年献祭那个以民主的方式被选为监督者的人。

年度监督者选举监察员格斯·奥尔森（Gus Olson）的演说词：

下午好。在每年的这一时期，监察员被赋予的使命并不只是主持这场选举，同时还要记录下这一切，记录下每一位监督者在结束自己任期的同时在位于自己办公室下的密室内迈向死亡，而避难所因此而得以保持稳定。希望终有一日，当来自人类——或是其他什么未知种族的发掘者会找到我们的记录，并将这些载入他们的史册。

但是，最近我开始意识到这并不是托付这一使命的真实目的。我认为我们之所以这么做，是为了说服自己相信在这些档案中存在着对这一切的解答，或是当这些历史记录最终得以完成，整个故事被讲述完整的时候，这个答案能够得以呈现。我们想要理解，想要弄清为什么如果我们不每年提供一个牺牲者作为祭品，避难所的主机就会杀死所有人。我们想要充分理解我们持续进行这些选举的原因，尽管不受约束的腐化堕落早已玷污了它——至今已有数十年之久。曾几何时，当选举只意味着握握手或是亲吻婴儿作秀的时候，我们曾有过一段单纯的日子，而如今，在投票集团出现后，我们开始遭受着贿赂、贩毒、走私……以及天知道什么龌龊勾当的侵蚀，我们想知道：这一切到底是为什么。

好吧，在通读这些档案之后，我可以告诉你们：你们从档案中找不到这个答案。你们可以从档案中找到第一任监督者的记录：他曾是进入这个避难所的居民中唯一一个意识到牺牲与献祭必将发生的人，但他同样也没有这个答案——如果他有的话，他就应该能预见到当他公布这一消息的时候其他住民的愤怒；他当然也预见不到那些住民会选择进行“民主地献祭”，按照这一方式，我们这些住民就可以理所应当地一次又一次洗清自己犯下的可憎罪行的双手；他同样也没预见到自己的名字会出现在投票结果的首位，没预见到殉难者——祭品和监督者两个位置的同时空缺会让11号避难所的这两个位置永远地捆绑在了一起。是的，他没能预见到这一切，他和我们一样没得到这些疑问的答案，这些记录表明住民们发现打开献祭密室的密码是她妻子的名字“贝蒂（Betty）”，而密室的大门因这一密码而开启——这意味着他从进入避难所的那刻开始就注定会成为第一个祭品，在首任监督者目睹这一切并走入密室时，他泣不成声，哭得就像一个孩子。

我只能怀疑可能根本就没有什么答案，我们只是不得不如此进行下去，因为我们没有其他的选择。

不过我仍然抱有希望，也许我们能够找到这个答案。我强烈建议诸位——在座的每个人，重复一遍我探寻这些的历程，并借此回想起就在不久前，我们还曾被礼仪与尊严所约束，而在那段日子里，我们还无需像现在这样为自己感到羞愧。

谢谢大家。

谁能成为“多数人”，谁就能成为一切的主宰——投票集团的领导者，因为能够操纵全体成员的选票，几乎拥有了可以决定他人生死的权力，而这扭曲膨胀的权力很快就成为了满足私欲的工具。当罗伊·戈特里布意识到由他领导的“正义集团”已经成为11号避难所中成员最多、影响力最大的投票集团时，他开始借助民主这个工具让暴政为自己所用……好在这一局面并没有持续太久。

当罗伊·戈特里布和他的正义集团将贪婪的目光瞄向斯通家庭的女主人时，他们无法想象自己侵犯行为会将自己——以及整个避难所拖入坟墓。以提名内森·斯通成为监督者候选人作为威胁，正义集团要求内森的妻子凯瑟琳为他们提供性服务——尽管凯瑟琳出于对权力的恐惧和对丈夫的爱，最终屈服于“多数人”的意志，但正义集团还是将她的丈夫推向了监督者候选人的位置。凯瑟琳以最极端的方式开始了报复——她开始暗杀正义集团的成员，除了复仇之外，这一行为也可以确保她获得真正的“罪名”，让她能够代替她的丈夫成为牺牲品。

亲爱的避难所居民：

恭喜您！您对民主进程的奉献是11号避难所赖以恒久稳定的基石。现在，为了协助您为今年的选举作出决定，11号避难所投票集团联盟体贴地为您准备了这部《居民官方指南：如何以民主的方式选举监督者》（Dweller's Official Guide to Obtaining Overseers Democratically，您可以简称其为D.O. G.O.O.D，即“行善”），本指南对参与本届监督者选举的几位候选人的情况做了简要说明，内容包括他们的自我陈述，以及最为关键的：有意向将选票投给他们的投票集团。

谨上

罗伊·戈特里布（Roy Gottlieb）

11号避难所投票集团联盟议长，正义集团主席

候选人：亨利·格罗弗（Henry Glover）

支持者：功利主义集团、神圣意志集团、服务工作者联合集团

我是一个忠实于伴侣的丈夫，是6个漂亮的孩子的父亲。我最大的孩子，山姆，他的名字就在本区的光荣榜上，我为他所获得的荣耀而感到无比自豪。我最小的儿子小亨利，刚刚学会第一句话，而那句话正是“爸爸”——我的家庭是如此地需要我，而他们中的一个甚至还是婴儿。朋友们，当你们为本届选举投票时，我希望你们能够为自己的孩子考虑考虑，我希望你们能够想到山姆和小亨利，想想他们如天使般的笑容。内特·斯通才应该成为监督者，而不是我。

候选人：唐娜·哈利（Donna Haley）

支持者：人类尊严集团，避难所技师集团

我听到了那些关于我的谣言，我希望各位已经意识到：那些只不过是某位候选人妄图在绝境中诬陷对手而杜

撰的恶毒谎言。我至今从未做过如谣言所言般堕落的事，更不要说一做再做。就算我真的有这样的污点，也并不意味着你们应该把票投给我。想想看，如果我真的如此粗鄙不堪而与这一职位相称，那么我的竞争对手只会比我更与之相衬。我压根就不懂得所谓的监督管理，你们很难找到一个比我更不适合作为监督者候选人的家伙。我可以向你们保证：我的监督管理只会成为一场巨大的灾难。

候选人：内森·斯通（Nathan Stone）
支持者：正义集团

这真是荒谬至极。我本来就不该成为候选人。如果不是那些肮脏的幕后政治手段运作，我也不会成为候选人。这一切真是令人作呕。你们真应当为此感到羞愧。

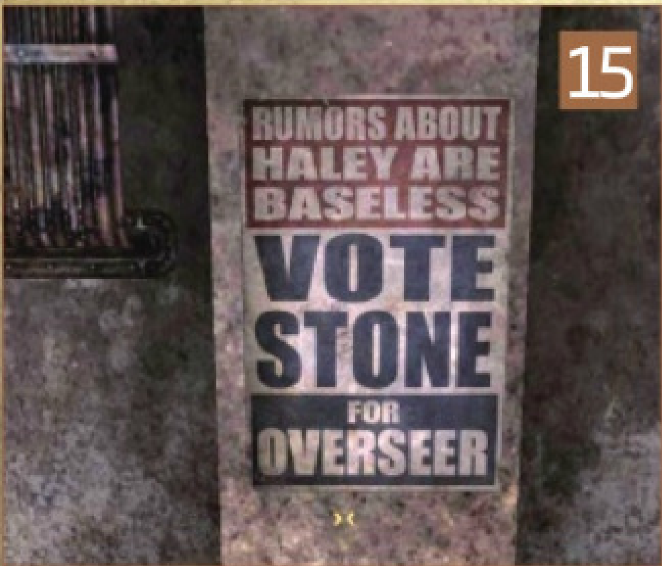
按她所计算的那样，凯瑟琳·斯通成为了11号避难所的最后一任监督者，习惯于视监督者为祭品的居民们早已忘记了避难所为监督者提供的权力：没人能想到她在任期即将结束之际，以监督者的身份颁布了一条法令：

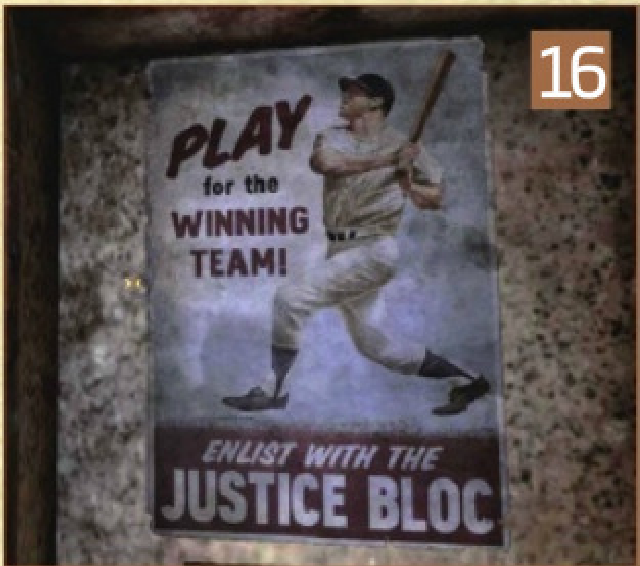
745号监督者法令

立即生效，传统的监督者选举过程至此终结。今后，避难所主机会在每次牺牲周期到来前的一个月随机抽选出一个数字，该数字编号代表的居民将成为监督者，为确保绝对的公平和公正，每年一度的选举将被这一过程取代。

凯瑟琳·斯通
监督者

这一法令动摇了"民主"的根基，彻底瓦解了正义集团的权威和庇护，面对这一规模空前的威胁，正义集团选择以更为原始和极端的方式"纠正"这一错误：他们试图通过武力让监督者收回这一法令，重铸属于自己的秩序，但结果却让避难所陷入了彻底的混乱——意识到正义集团的瓦解对自己有利的其他居民结合成了另一个"多数人"，多数人对多数人的全面战争爆发，整个11号避难所变成了战场，大片区域因战火化为废墟，只有5人从这场战争中幸存，他们最终决定彼此停火并终止这场无尽的献祭，带着绝望而不是勇气，5位幸存者一起进入了牺牲密室，避难所主机留下的录音记录下了在那里发生的一切：







15.有关竞选的海报贴满了11号避难所的每个角落——每个候选人都不遗余力地污蔑自己的同胞，强调自己的无辜
16.正义集团的宣传海报
17.这些掩体和尸骨无声地诉说着当时发生的一切——顺便，当你看到这些的时候，请留神附近那些尚未被触发的陷阱

系统记录：11号避难所的解决方案

好吧，我知道你能听到，那么给我听好了：我们还剩下5个人，只有5个，所以……一切都结束了，我们谈过了，一切都该结束了。我们不会再让任何人来这里送死。切断我们的水源或空气……或其他的什么你的程序所安排的东西的供应吧，无论如何，我们不会再听你的了。

对该解决方案的自动应答

11号避难所的诸位居民，恭喜你们！你们决定不再让你们的同胞为自己做出牺牲，今后，你们可以高昂起你们的头颅——你们的决心已经让你们的人生成为了全人类的光辉榜样。为了让你们的自豪感更加美妙，我为诸位准备了一些惊喜：真相与你们之前所相信的大相径庭，11号避难所的居民不会因为不服从而被处决。不仅如此，开启避难所大门的权限已经对你们开放，今后诸位可以随意进出此地——但是别急着离开！请先与你们的监督者确认现在避难所外的环境是否安全再做决定。这里是避难所科技公司，您的安全永远是我们的第一要务。

是的，所有的牺牲都毫无意义：一切只是场骗局，11号避难所的居民们从起点一路错到了终点，直到5位幸存者对最后一场杀戮感到厌倦。暴政终于终结，因为再也没有什么"多数人"了。幸存者虽然从11号避难所的恶梦中醒来，却摆脱不了自己的梦魇，充分认识到人性阴暗与自身丑恶的5人在打开棺材的盖子——避难所大门之后，却没有勇气面对自己和人类的未来，一盘录音带记录了他们的结局：

声音1：我们真的得这么做吗？大门已经开了，我们可以就这么离开。

声音2：我做不到，在经历了这一切之后，我做不到一走了之。

声音3：我们不配离开这里。

声音4："全人类的光辉榜样"，它居然这样称呼我们。

声音1：但我们配得上这个称呼！我们做到了我们应该做的！

声音5：别再自欺欺人了。

声音1：换成任何人，都会和我们做出同样的选择！

声音2：在我看来，你所指出的正是问题所在。现在我们上路吧。

声音3：由我开始吧。

声音1：等，等一下。人们应该知道这里发生的一切，他们应当引以为戒。

声音5：如果避难所外还有人类幸存，我倒希望他们永远不会得知这里发生过什么。你准备好了吗，哈利（Harry）？

声音3：动手吧。

声音1：不，不，不，等等！

【四声连续的枪响】

声音1：【呜咽声】

【一把手枪掉在地面上的声音】

共有5人从11号避难所的实验中幸存，但只有一个人活着走出了避难所的大门。

录下这段对话的录音带、一把10毫米手枪和4具尸骨散落在避难所大门前的大厅地面上，如今，11号避难所这巨大的棺材已经被穴鼠和螳螂等变异生物占据，在战争中受损的生命维持装置仍艰难地工作着，尽管这里不再有纯净的水源和清新的空气，但充沛的电力仍然能够确保照明设备和部分终端机正常工作，这里锈迹斑斑的墙壁上贴满了招贴画，内容几乎全部都是对监督者候选人的栽赃、指责和选举前的舆论诱导，在最终成为战场的区域内，还布满了尚未被触发的致命陷阱。这里尚未被掩埋的一切都记录着11号避难所在民主制度的护航下大步迈向毁灭的历史，记录着多数人的暴政为少数人带来的迫害与灾难，记录着居民的恐慌、混乱与疯狂……

作为莫哈维废土上最阴暗的角落，11号避难所堪称是最有观光价值的景点，没有之一，从避难所大门的到监督者办公室下隐藏的牺牲密室，途经的一切讲述了发生在这里的完整故事，而牺牲密室的机能并未因实验终止和停止——任何走进这里的人，只要有足够的勇气（或足够的鲁莽），都可以亲眼见证并亲身体验成为祭品的全部过程——通往牺牲密室的通道参考了战前受动物保护组织监视的屠宰场的设计，以柔和的白色灯光照亮并引导牺牲品走到终点，一路上还有声音引导着牺牲者前行。

恭喜你，殉难者！你神奇的旅途刚刚开始。请沿着光芒一路前行。

这光芒让你感到平静，请放松。继续沿光芒前行。

请坐在座位上，节目马上开始。

通道尽头处的密室里摆放着沙发、投影设备，以及一张摆着假花、台灯、烟灰缸和酒瓶，以尽量还原日常生活感为目的而布置在那里的桌子——一旦有人坐到那张沙发上，投影仪就会开启，并播放一段短片：

向你致敬，殉难者，欢迎来到这里！你身处此地，意味着你被要求做出牺牲并以此换取整个避难所的繁荣昌盛。你可能会感到悲伤或愤怒，这很正常，也许你还没有体验到三世同堂的幸福，也许你还没享受过一支雪茄带来的愉悦——但是，士兵，在人生最后的行军中，请骄傲地高扬起你的下巴！请记住，我们每个人都必须扮演重要的角色，对一些人而言，他们的角色是治疗病患、救死扶伤，对另一些人而言，他们的角色意味着他们需要驾驶赛车在赛场驰骋，或是驾驶宇宙飞船遨游太空。对我们当中的一些人而言，这角色意味着需要为人类的福祉而牺牲自己的生命，这当然不会像开赛车那样有趣，但这同样非常重要。

接下来，让我们对那些让你的人生旅途不虚此行的片段和点滴稍作回忆。

回想下，你在棒球场上，在众目睽睽之下与女友热吻的那一幕；回想下，你在熄灯后偷偷溜出去看那部父母以“太吓人”为理由阻止你看的电影的那一幕——孩子，他们做得对吗！还有，你怎么可能忘掉当你与你的心上人一



18~23.向你致敬，殉难者，欢迎来到这里！你身处此地，意味着你被要求做出牺牲并以此换取整个避难所的繁荣昌盛……

见钟情的那一刻呢？她是多么的美丽动人啊！

这只是几个例子，在你回想起这些的时候，你是否感到心潮澎湃了呢？很好，现在你的心情平和了许多，你度过了了不起的一生，仅仅是生活本身就堪称是你所得到的最大的奖励，而这只是一个开端……

现在，请闭上你的双眼，想象你在将来生——离世后，所获得的愉悦——你能看到那景象么？很好……

在短片结束后，密室两侧的墙壁会轰然开启，由隐藏在墙壁后的自动机枪和军用机器人将牺牲者射杀、将尸体拖到墙壁之后、清理血迹和残骸，再将墙壁重新封闭，等待下一位牺牲者的到来……只有凭借卓越的战斗能力从枪林弹雨中幸存，击毁那些杀戮机器，才能接触到隐藏在墙壁后的避难所主机，以及遍地的尸骨——那些被“民主地”选则成为祭品的无辜者，多数人暴政的牺牲品。

无论如何，11号避难所的悲剧已经落幕了，也许几乎全灭的结局对那些至死都生活在梦魇中的居民而言可以算是一种解脱——至少他们没有在彼此折磨中度过漫长的一生，没有在这场骗局中消耗掉自己的全部寿命，至少在他们生命的最后阶段，终结一切的是每个人都自愿投入于其中一场战争，而不是那场缓慢地扼杀掉所有人的多数人的暴政。

对于以旁观者的身份见证这一切的人而言，除了沉思与叹息之外，这里还留下了一个谜团：最终走出大门的那位幸存者是谁？他去了哪里？以何种方式度过自己的余生？经历过这一切的他如何面对自己的同类？他选择了自甘堕落还是寻求救赎？莫哈维废土没有给出这些问题的答案。

19号避难所：人造疯人院

19号避难所实验的主题是“阵营对立”，对它的设计者而言，这是一次成功的实验——整个避难所的居民都被实验的安排玩弄于股掌之间，如同被放入迷宫的白鼠，一直按照实验所预期的轨道行走着。

这一实验的目标之一是通过药物与暴力之外的方式诱发偏执狂症状，无论制定这一目标的人是为了替军方试验秘密武器的威力还是仅仅出于纯粹的恶意，他都获得了成功——当然，我认为没人会为此祝贺他。

几乎每个进入避难所的居民都被划分到了两个以红、蓝颜色标记的阵营中，避难所被建造为两个被标记为红、蓝颜色的对称区域，居民需要通过红、蓝两色的通行卡才能通过这些区域中的每一扇门——毫无疑问，每个阵营的居民只拥有自己阵营颜色的通行卡，所有人就这样被隔离成了两派——他们甚至拥有两位监督者，表面上两人分别负责管理自己阵营的事务，但事实上他们是同属于美国政府和避难所科技的工作人员，是避难所实验的知情人和操作者。

19号避难所，蓝色阵营监督者的终端机日志

——数据损坏——

……为了确保实验的成功，必须通过投放药物与施加暴力之外的方式诱发偏执狂症状。

——数据损坏——

19号避难所，诊所中的医疗记录

患者编号1648654

女性，24岁

患者来寻求对于“恐慌症”的治疗，她声称自己时常经遭受突如其来的严重恐惧感的折磨，就算是在睡眠中也会因此而惊醒。

患者编号1687865

男性，31岁

1687865号经常将他人的行为误解为带有敌意的表现，例如他认为护士友好的交谈态度是在对他表示轻蔑。我们同时还注意到：其他病人与1687865号的接触时间越长，他们就越容易对1687865号表现出攻击性（可能是被1687865号的自卫本能激怒了），这些情况让1687865号对所有人的敌视态度更加严重了。

患者编号3905698

男性，27岁

患者是被警察带到诊所来的。他声称自己一直能听到辱骂自己的声音。他曾经强调这些声音是从他祖父留下的收音机中传出来的，现在他认为这些声音是从他自己的体内发出的，他迫切需要得到帮助。

19号避难所，一位孩子的日记

我偶尔能听到从避难所内部通信装置中发出的奇怪噪音，爸爸说他听不到，但我真的能听到。那噪音的音调有时会很高，我甚至能听到人说话的声音，但我听不出那到底是在说什么。妈妈说这只是我的想象，而且会给邻居带来困然，让我不要到处乱讲，但是我和其他小伙伴说过这件事，他们表示他们也能听到。

19号避难所，蓝色阵营居民的日记

他们肯定在试图操纵我的大脑，有时会有一些不属于我自己的念头出现在脑海中，红色的家伙们肯定对通信系统动了什么手脚，让他们的电波能直接进入我们的大脑。

到今天为止，我已经看了几个月的布告栏，我敢肯定我们的阵营中有一个间谍，一个红色的家伙把自己伪装成蓝色的，他们就通过写在这个布告栏上暗号相互联系，我觉得他们是故意让我发现这点的。

24. 即使是一枚小小的瓶盖，也足以让居民脆弱的神经彻底崩溃
25、26. 无论是在哪个世界、哪个年代，红色和蓝色永远是对立阵营的标记







我注意到有个家伙在食堂打开一瓶日落沙士汽水（Sunset Sarsaparilla）之后就狂奔回了他自己的卧室，我知道他肯定在隐瞒什么，所以我趁他不在的时候闯进了他的屋子并看到了一枚瓶盖——瓶盖的下面印着一颗蓝星，这肯定是为了表达什么而做的记号！我不知道这到底意味着什么，但我确定我想得到那枚瓶盖。

这是什么意思！为什么我的瓶盖下面会有一颗蓝星！这也是红色的家伙们的阴谋吗？这也是他们给我们洗脑的手段吗？他们肯定是故意让我看到这玩意的，瓶盖下面不应该有这颗蓝星的！为什么我能看到这个蓝星！为什么它挥之不去！无论我闭上眼睛多长时间，它都在我眼中不会消失！我想让它消失！

除了生存环境上的刻意隔离之外，避难所还在睡眠时间对居住区播放带有强烈心理暗示作用的声音，这些暗示的作用非常明显，它很快就导致部分居民出现了严重的精神障碍——包括无法抑制的暴力倾向、无端感到强烈恐慌、严重的迫害妄想以及产生“灵魂出窍”无法自控的幻觉……接着，几乎所有居民都成为了偏执狂：他们将自己的多疑和迫害妄想全部指向了对立阵营的居民，将自己遭遇的一切不幸都归结为对方的责任，而避难所中唯一处于阵营之外的例外——诊所中的医生、护士和她的保镖们，则同时遭到了两个阵营的敌视。

19号避难所，蓝色阵营居民的日记

我不能信任那个医生，她甚至有保镖——天底下哪有医生会有保镖？连她吃的饭都是保镖给她送过来的，我从来没见她离开过诊所，就算是到了晚上，诊所门外也会有个保镖在站岗……我猜她肯定是在隐瞒什么。

我和一个朋友尝试入侵医生的电脑，但到目前为止我们还不够走运。

我终于说服了这位朋友，他同意把他在医生电脑上找到的东西展示给我，他说对了，我不会对那些内容感到高兴的。那些病历的内容看上去更像是疯人院里的东西，所有患者的名字都是编号，但其中一些症状看上去与我们身边的人相符——但这肯定和我们无关！我可不记得我发过疯……虽然我有过和这个类似的记忆……哦不，这是真的！这就解释了那个医生和她的保镖的行为：我不知道为什么我会失去那些记忆，一定是因为那个医生！她肯定在给我们下毒！

也许我真的疯了，也许这一切根本没发生过，也许根本就没爆发过核战，也许我只是被困在我自己的幻想中了……

19号避难所，红色阵营居民的日记

今天有些蓝色的家伙在诊所闹事，我猜他们肯定是在偷诊所里的药品，我听到通风口传出了奇怪的声音，其他人也听到了，蓝色的家伙们一定是想通过这种方式让我们中毒：偷诊所的药品并且用来把我们全部杀掉。

哦不，我知道真相了！诊所里的闹事只是一个假象，那个医生肯定是把药品发给了那些蓝色的家伙，她肯定是他们那一伙的！她从来不肯离开她的诊所，那肯定是因为那些毒气一直在顺着通风口向外排放，而她那儿是唯一安全的地方。

19号避难所内局面的复杂程度还不仅仅是如此：即使是同为实验知情人的两位监督者，得到的情报和指示也是不对等的，蓝色阵营监督者的办公室内有通往避难所地下的密道，而红色阵营的监督者对于密道一事和避难所地下的环境一无所知：避难所的地下有着一个洞穴，里面埋藏着丰富的硫磺矿，这个洞穴与莫哈维废土相连，甚至在内部安放着通往洞穴出口的梯子——这意味着19号避难所之所以位于此地的原因肯定与这些硫磺矿有关，但奇怪的是，没有记录表明这些硫磺与发生在避难所中的实验有什么关联，只有蓝色阵营监督者办公室的终端机可能记录着关于这些的信息，但如今那台终端机上的大部分数据都已损坏且无法修复。

一些居民在当时留下的记录表明避难所的空气过滤装置可能发生了故障，每晚会在固定的时间以固定的时长排放出奇怪的气体，也许这是硫磺对避难所造成的污染，也许只是居民迫害妄想中的幻觉，但这不太可能是实验的内容之一：因为实验的目的是以药物和暴力之外的方式诱发居民的偏执狂症状，硫磺中毒只会导致实验失败。

随着居民偏执狂症状的加深，避难所中的记录越来越少，也许是记录着之后发生的事情的终端机停止了工作，也许根本就没人记录下后来发生了什么，这个充满了悬念和谜团的避难所留给后世的只有敞开的避难所大门、荒无人迹的避难所空间和大量以此作为巢穴的变异生物。在尚未坍塌或被填埋的空间内，没有证据表明这里的居民发生过大规模的暴力冲突——没有掩体和弹坑，也没有尸骨或血迹的残留，不过这可能只是因为长达百年的荒弃和变异生物的入侵消灭了这些证据。总之，对于生活在当下的人而言，19号避难所是一个充满了悬念和不确定性的地方，这里留下的全部记录只记下了居民的疯狂，却没有记录疯狂的下场，也许19号避难所的原住民最终全部离开了这个巨大的疯人院，也许他们只是埋葬了自己，这里的荒芜已持续百年，现在莫哈维沙漠上已没人记得自己的祖辈提到过他们曾经居住在这里。

令人意想不到的是，从新加州共和国惩教设施的监狱暴动中逃离的一伙罪犯误打误撞地找到了这个避难所，而避难所的实验并未因原住民的消失而终止：这些惊魂未定的火药帮成员在进入避难所后，居然坦然接受了这一实验环境，分别拿着红色和蓝色的通行卡住到了曾属于红色和蓝色两个阵营的生活区中。夜长梦多，他们的意见也产生了分歧：一伙人主张向新加州共和国自首，虽然无法避免接受劳改的命运，但至少能够保留一条性命；另一伙人主张与新加州共和国斗争到底，无论是亡命天涯还是命丧黄泉，都要比监狱里的日子更好过。针锋相对的主张让这群逃犯也划分成了泾渭分明的两个阵营，而巧合的是这两个阵营的头目选择的住所正是曾经的监督者办公室——相互之间只隔着一堵薄薄的墙壁。

时隔百年，外忧与内患仍然包围着19号避难所的新居民：除了新加州共和国军队的追捕和围剿之外，避难所内的变异生物也是严重的威胁，这些生物盘踞在避难所中的各个角落，甚至还把守着通往地下洞穴的道路——主张与新加州共和国战斗的阵营领袖注意到了这个洞穴的存在，也意识到了洞穴中的硫磺矿脉对于制造他们喜闻乐见的火药的重要性，他的计划是清扫通往地下洞穴的道路，借助那里的硫磺将避难所变成一个巨大的火药库，以此武装自己麾下的散兵游勇；而主张投降的一派正计划着通过爆破的方式摧毁硫磺矿脉，以此破坏主战派的计划——战前很时髦的电视节目“流言终结者”中的名句“只要出问题，C4炸药都能搞定”仍然适用于这里，地下洞穴中的硫磺和C4炸药的组合确实可以解决19号避难所的所有问题——如果不注意控制炸药当量和爆破方式的话，C4不但能够摧毁地下洞穴，还能够炸掉整个避难所——对于这个曾经的疯人院而言，这可能还算是个不错的结局。





27.记住：只要出问题，C4炸药都能搞定
28.硫磺可用来制造火药——而这种体积的硫磺矿本身就是威力巨大的炸药

21号避难所：幸运女神的神庙

21号避难所的故事与任何其他的避难所中发生的事都不一样——你很快就会知道这是为什么！

要知道，并不是所有避难所投入建设的目的都是为了确保人类在核战后能够得以幸存，一些避难所存在的意义远远超过了这一目的，21号避难所就是其中之一——它被用于进行一场社会实验：按照拉斯维加斯的原则——这里的一切都是围绕着赌博这一核心而建造和组织起来的的！

在21号避难所中，你可以见到人们依靠一个史无前例的原则有效地组织他们的生活形态，并且实现和谐共处的美妙景象，这个原则是：在处理任何事务、矛盾、争端时，唯一起到决定性作用的因素就是当事人能否获得幸运女神的垂青。

借此，我们实现了自力更生与社会平等的完美平衡。

21号避难所的每一层都是平等且透明的，每个房间都与其他房间一模一样，赌博的场所被设置在每个人都触手可及的地方，一切设计都是为了确保没人能够拥有高过其他人的优势。

拜这一实验环境所赐，在我们避难所的小社会中，解决一切争端的起点都是完全平等的——就像很久很久以前美国梦所承诺的那样！

在和谐共处中度过近200年之后，我们终于被来自避难所外界的访客从这个漫长的梦中唤醒——豪斯先生，是他卓越的能力和智慧让我们失落的拉斯维加斯再度复活——是他拯救了莫哈维废土上的明珠，新维加斯。

7年前，豪斯先生重建了新维加斯，而21号避难所就坐落在商业街中央的地下——它命中注定会成为这座城市光明未来的一部分。豪斯先生与我们的社群取得了联系，并建议我们为新维加斯的复兴工程出一份力。

21号避难所的绝大多数居民都拒绝了这一建议——避难所中的生活是如此舒适、安全和富饶，我们成长于其中，早已习惯于我们与外界隔绝的小小世界中的一切，在摇摆不定的天平上，我们无法为了充满未知的未来而放弃我们所拥有的一切财富。尽管如此，居民中还是有富有冒险精神的人拒绝从众，他们提出了与大多数人意见相悖的观点。

这些人代表豪斯先生的意志，向避难所中每层支持继续与外界保持隔离的代表发起了挑战，按照避难所的风俗，人们要通过一场赌局来解决这次的意见分歧，由赢家来决定避难所的未来。

这场赌局的内容是“二十一点（BlackJack）”，经过数小时在牌局上艰难的斗争，豪斯先生的支持者冒着极大



29、30.这里是21号避难所旅馆，我们有着整洁的环境和状态良好的娱乐设施



的风险取得了这场决定避难所命运的赌博的胜利，他们决定对外界开启避难所的大门。

而这场赌局的输家——避难所的其他居民，仍然拥护避难所的规则，兑现了他们的承诺，遵从了赢家的决定。

在21号避难所中度过近200年后，我们最终还是揭下了那扇古老的大门上的封印，对外界打开了大门。

在三大家族的协助下，豪斯先生已经将城市中未遭受损害的遗迹重建成了人间乐园，这座重生后的城市的景象与我们在浩劫中幸存下来的的祖辈所讲述的故事中的模样是如此相似，那些赌场中的一切设备都和在避难所中保存的一样完好无损。

在刚刚走出避难所的时候，我们面对着这座重生后的城市，感到肃然起敬，但不知所措。但我们逐渐适应了外界的生活，离开了避难所的环境并定居于新维加斯，开始为城市的复兴伟业尽我们的一份力。

而21号避难所，这座由运作正常的复杂机械组成的庞大地下建筑，成为了重建新维加斯所必须的大量材料的重要来源。

豪斯先生消去了这个避难所，用水泥填充了它被掏空后的外壳——只留下了避难所最靠近地面的一层，在这里，您可以找到住宿的地方并且享受我们仍然保持着生命力的古老家园残存的温暖。

如今，我们充分认识到了豪斯先生的远见与睿智，并对他为新维加斯每一位居民的子子孙孙所打造的光明未来充满感激之情。如果没有他的领导，荒芜的废土仍然会是一片野蛮、残酷和未开化的土地。

我们衷心希望您加入到我们之中，为新维加斯的荣耀而欢庆，并与我们一同纪念21号避难所的传奇！

本条目由21号避难所主题旅馆、礼品店的经营者兼避难所导游萨拉·温特劳布（Sarah Weintraub）友情提供

如果从中删掉那些不得不对豪斯先生进行奉承的内容，这段被记录在21号避难所终端机上的文章就是这座避难所的历史。这里的居民也许是众多避难所中唯一的从一开始就意识到这是一场社会实验的人——而且他们乐在其中。

之后发生的事正如这里短暂的历史所记载的那样——如果你愿意把豪斯先生的态度想象得更强硬一些，把和平谈判想象成武力威胁，把所有“理解并配合”都想象成“不得不如此”，那就离事实更近了一步。尽管这里的居民曾一度能够通过骰子、轮盘和纸牌决定自己的命运，但终究他们的命运还是要由强者来主宰——而且这位强者不像幸运女神那么温柔和反复无常，豪斯先生只按照“凡是我想得到的，就一定要得到”这一原则行事。

绝大多数居民都被逐出了避难所，有些消失在了荒野之中，有些定居在了新维加斯城中，成为了平凡的市民——和工作人员。

萨拉·温特劳布也许是战后人类历史上第一个说服豪斯先生的人，她恳求豪斯先生不要把整个避难所都填埋掉——当然，恳求是起不了任何作用的，萨拉凭借出色的商业头脑（也可能仅仅是因为情急生智），提出将这里改造成一个有盈利潜力的主题旅馆，兼营纪念品等业务，豪斯先生对这一要求表示了赞同，于是萨拉成为了唯一一个仍然生活在避难所中的原住民——她之所以如此留恋这个地方，部分是由于长期的地下生活让她患有强烈的广场恐惧症，她几乎足不出户，只守着这个曾经是家园的遗迹，享受着自己提前开始的余生。

她的兄弟，米开朗基罗（Michael Angelo，你问他的兄弟为什么会叫米开朗基罗？哦，这只是艺名……他的真名是谢尔顿·温特劳布）也患有同样的恐惧症，在商业街上一间不起眼的工作室里以制造霓虹灯和广告牌为职业——你知







31.萨拉·温特劳布对任何带有避难所特色的物件都有着非同一般的好感，尤其热衷于收集带有不同编号的避难所连身衣

32.并不是所有被迫离开避难所的居民都无法适应废土上的生活，他们当中的一些人在荒野中也体验到了别样的乐趣

33.21号避难所的“尽头”——被豪斯先生用水泥填埋的通道

道，战后的艺术家可是极为罕见的。

善泉镇的米切尔医生也曾是21号避难所的居民之一，早些年间，他曾游历废土，四处救死扶伤，后来回到新维加斯娶了自己童年时的青梅竹马，在那之后夫妻俩就定居在了善泉镇，他原本计划和妻子一起去加州安享晚年，但是避难所中的成长环境让她妻子的免疫系统异常脆弱，她最终死在了善泉镇，米切尔医生因此决定留在镇上为妻子守墓。

嗯，那么接下来是21号避难所的广告时间：

21号避难所旅馆为您供应丰盛的晚餐，内容包括：

1.蓝色大角山羊乳酪+双头牛西冷牛排！就连甘地本人都无法拒绝的美味！

2.……

（以下内容省略）

喂！为什么会省略啊！广告客户会不满意的！

22号避难所：生化危机

从表面上看，22号避难所并不是一个实验环境，而正是实验室本身：那里的所有居民都是实验人员，科学家，建立这个避难所的目的是进行农业实验——为了在核战后的恶劣环境中创造出新品种的可食用植物，整个避难所的大多数空间都被用于进行不同种类的实验，包括食物制造和虫害防治等等……但是，这只是“从表面上看”罢了。

既然美国政府狠心在92号避难所中为了制造“超级士兵”而用奇怪的噪音折磨那些战前最杰出的音乐家（而且事先就预料到了全灭的结局），自然也没理由放过这些科学家——22号避难所实验的真正目的是为了检验一种转基因的孢子的威力。毫无疑问，这个实验也成功了——军方大概会为这种孢子的强悍能力而干杯庆祝的，只是核战后的环境可能让他们没有机会将这种生化武器投入战场了。



这种孢子最初只被用于进行虫害防治实验，实验者惊奇地发现它在寄生并杀死宿主之后，还能继续控制宿主的神经系统，让尸体如同仍然活着一样行动，并借此继续散布孢子并感染其他害虫——颇有讽刺意味的是，对这一实验的记录还特别注明了这种孢子的缺陷：包括杀死宿主所需的时间过长（大概需要10～20天），而且对于社会性不强习惯独来独往独处的害虫作用有限。这些被蒙在鼓里的科学家很快就见识到了这种对害虫作用有限的孢子对于人类的杀伤力有多强：一只被用于实验的害虫“逃离”了实验室（很可能是这个避难所实验的步骤之一），并死在了空气过滤装置中，它的残骸将孢子顺着空气循环系统散布到了避难所的每个角落，尽管居民注意到了通风口中的奇怪噪音，但为时已晚——这一感染过程是不可逆的，患者——或者说，宿主首先会患上不同程度的呼吸道疾病、发烧，接下来会死于逐渐健加深的呼吸道疾病——例如肺炎。通过呼吸道感染宿主的孢子首先在肺部繁殖，然后杀死宿主，接下来会“接管”宿主的整套神经系统，操纵尸体继续活动——并且对植物以外的目标具有强烈的攻击性。

是的，22号避难所的结局是无人生还，所有居民最终都被孢子寄生，他们的尸体与这些孢子融合成一体，静静地躺在这个坟墓里——但仍然“活着”，在寻找下一个宿主的本能的驱使下，它们不会放过任何一个感知范围内的人类的。

在实验终结之后，那些被用于实验的材料纷纷失控，昆虫遭到寄生，而植物则在这个环境中顺利地繁殖和变

34.22号避难所的入口处绿树成荫，与莫哈维废土的荒凉形成了鲜明的对比，但正是这种诡异的强烈反差令人无法感到心旷神怡

35.特大号的变异捕蝇草，和给西海岸人民带来困扰的那个品种没有什么明显的不同

36.一位曾贸然闯入22号避难所但侥幸逃脱的人在避难所门口留下了这样的警告：不要进去！这些植物会杀人！但这不符合常识的警告显然无法阻止探险者的好奇心

37.这里曾是某位科学家的卧室——哦，你不会打算在这张床上睡一觉的



38.曾经被用于实验的植物如今已经挣脱了实验环境的束缚

39.孢子携带者——它们当然是无辜的受害者！但如果你不打算成为和它们一样无辜的受害者的话，最好还是瞄得准一点，打得狠一点……

异——其中的佼佼者是由捕蝇草变异成的巨大植物，尽管可以通过光合作用维持生命，但无论是它们的外形还是行为模式都能说明：这种植物已经产生了“食欲”，而且捕食的猎物绝不仅仅是昆虫这种小体积的东西。

尽管没有证据表明这些孢子可以寄生因辐射而产生不同程度变异的“非纯种人类（如英克雷所言）”，但我们还是强烈建议任何试图进入22号避难所的探险者保护好自己的呼吸道——呃，好吧，相对于这个的重要性而言，更关键的还是留神自己的脚下和背后——在这个已经被植物占领，几乎变成丛林的避难所中，千万不要相信肉眼，因为就算是一脚踩到，你也可能意识不到那些“孢子携带者”和寻常的植物的区别，当然，当它们站起来并向你扑过去的时候，会给你上人生中重要的一课的。

34号避难所：战争，战争从未改变

34号避难所中储备的一切为广大美国人民所喜闻乐见的东西都是过量的：过量的娱乐设施，过量的枪支弹药，还有……过量的美国同胞。相对于这一情况，避难所的生活空间和生命维持系统的负载量则显得异常紧张——想想看，设计者剥夺了几十个人的生活空间，然后在这块地盘上建了个游泳池，然后为了让军械库的空间能多放几箱榴弹，又拆掉了一个厕所……这就是34号避难所的情况。

坦白地讲，就物质条件而言，34号避难所比21号避难所更像是核战后的人间天堂——至少在2077年10月23日之后，地球上就没有多少人体验过游泳池的感觉。

如果这里的居民懂得珍惜环境和可持续发展等道理的话，说不定这里不会发生什么悲剧——但地广人稀的莫哈维地区的居民怎么可能意识到这些的重要性？毫无计划和节制的生存繁衍让避难所的人口承载量很快就到达了极限，再丰富的物资储备也会因此显得紧张，当居民们发现自己的食物、饮水、能源甚至是个人空间都因为人口过量遭到侵犯时，人类的动物本能开始逐渐战胜了社会性成为了这里的主宰，发生在避难所中的暴力冲突逐渐升级——尽管监督者及时注意到了无法锁闭军械库大门这一尴尬的现实，但一些枪械和爆炸物早就“流到”了别有用心的居民手中……至于后来发生的事，还是由那里的居民自己来讲述吧：

34号避难所监督者日志 第64页

……避难所人口仍然在增长，随着人口密度越来越高，暴力事件发生得越来越频繁，最初还只是肢体冲突，但是由于进入军械库的权限默认是对所有居民开放的，冲突很快就升级了。当时军械库的大门甚至没有上锁——我无法通过监督者权限操纵主控系统封闭军械库，所以我只能派警卫守住军械库的大门，以此防止一些不服从管理的居民潜入那里偷取武器。一些人反对我这么做，但大多数居民还是支持我的做法。

34号避难所监督者日志 第65页

……当不少居民开始主张“人口控制”时，真正的麻烦才刚刚开始。因为预见到避难所会因此而剧烈激化的矛盾和即将爆发的冲突，我在情况滑向失控之前要求一位技师在军械库大门上安装了与我办公室中的终端机相连的锁闭装置，军械库封闭的消息激怒了大量居民，他们宣称自我防卫是他们不可剥夺的权利，并要求得到打开军械库大门的权限，我当然拒绝了这个要求……

34号避难所监督者日志 第66页

……暴动很快就开始了。在人群的暴力冲动达到顶点时，要求得到打开军械库大门权限的那群人攻占了避难所的出口并且离开了这里。在那之后，避难所大门被重新封闭起来，我增派了额外的警卫到出口处站岗，但因为缺乏警力，避难所中巡逻队的力量减弱了，而且没人提防军械库随时可能遭到的袭击。警卫可以保护好他们所守卫的地方，但是谁也预料不到暴动者的下一个袭击目标，在最近发生的一次交火中，反应堆的一个冷却通风口受损了。

34号避难所监督者日志 第67页

……在公布反应堆受损的消息之后，局势稍微有所稳定，但人群很快就爆发了大规模的恐慌。技师们一直在为修复反应堆和主控电脑的故障而拼命。我们很晚才意识到自动化安全协议重新配置了反应堆的冷却系统，让它通过备用管道完成冷却，但不幸的是主控电脑的因此受到的破坏是无法修复的，我们无法再通过它了解避难所建筑结构



40.34号避难所的电力和系统照明系统已经基本陷入瘫痪，幸运的是一些终端机还能工作——尽管如此，还是有大量数据遭到了无法修复的损坏

41.管道漏水的问题到最后也没得到修复——现在想想，这也是理所当然的事



受到了何种程度的损伤。带有放射性的气体顺着被破坏的管道辐射着整个避难所。最糟糕的是：我们无法控制开启避难所的大门，所有的系统都被转入了自动操作模式，而手动操作的权限被关闭了。我们只能祈祷自己能活得更久一些，能够活到大门自动打开的时候……

34号避难所居民日志

今天晚上我们攻下了军械库！我们终于取得了获胜的关键！这就让他们瞧瞧什么叫真正的人口控制！

34号避难所警卫日志

这些人为什么还不明白？我们已经没有生存空间了！必须要限制人口！如果居民数量还要按照这个趋势继续增长的话，我们的生命维持系统就负载不了那么多的人了！他们为什么就不明白这么做的必要性呢！

34号避难所反应堆前留下的记录

……小队成功地攻去了反应堆……他们不可能成功修复……要占领通往外面的通风口……这么做可以给我们争取到一些时间……



34号避难所监督者日志，大部分数据已损坏，无法确定具体页码

……为了维持幸存者所必须的生存条件，我们采取必要的措施限制人口继续增长下去……

又发生了暴动，我封闭了军械库的大门，让警卫把守在那里……他们就像疯狗一样厮杀……暴动者没能占领军械库……有技师告诉我，在暴动者突袭军械库的战斗中，避难所的反应堆受损……控制中心……战斗……没能成功修复损伤。

34号避难所监督者日志，大部分数据已损坏，无法确定具体页码

由于辐射引起的疾病，很多居民死掉了……我的皮肤开始大片脱落……一些患病的人……他们失去了理智……开始攻击健康的人……一些人向南区逃去了……他们封闭了入口……希望他们能够逃脱这该死的命运……不会像我们一样……

当避难所大门最终自动开启的时候，没有人活着走出这里——当然，这里仍然有人活着，只是以与人类不同的身份：包括警卫和监督者在内的遭受严重辐射的人已经变成了完全失去理智的食尸鬼。除此之外，部分在暴动、辐射和同类的追杀下幸存的人逃到了避难所的低层区域，但由于避难所中的游泳池被炸毁，避难所低层的大部分都被淹没，避难所的自动控制装置按照程序的设定封闭了低层区域的出口，那些被困在低层区域的幸存者很可能仍然活着——如果有什么人能及时拯救他们的话。

如今，34号避难所内外已经充满了辐射——并不强烈，但对于绝大多数人类而言，长期身处于其中足以致命，如果有人试图探索此地，请务必准备好足量的抗辐射药或可靠的防辐射服。P







42.一些尽职尽责的技师直到理智消失的那刻还坚守在自己的工作岗位上——在那之后，他们仍然活着，以尸体里包裹着一颗饱受辐射折磨的扭曲灵魂的形态活着

43.如果你是一位有着充足弹药储备的探险者——那么也许你就是他们获得解脱的最后希望

44.最好把避难所出口处的核废料当成是一个警告：避难所内部的辐射强度可不是这么简单

众说纷纭话分级

详谈国外电子游戏分级制度（上）

■策划 本刊编辑部 执笔 Cheung

你们不要想，我来是叫地上太平；我来并不是叫地上太平，乃是叫地上动刀兵。
——马太福音 10:34



电子游戏作为一种独特的娱乐方式，自广受注目之日起就一直争议不断。电子游戏独特的表现手法能让人感受到现实中所无法体验的冒险与乐趣，这是它独特的魅力，也是它最大的问题：有人认为电子游戏的游戏方式会让人疏于体育锻炼最终影响健康；有人认为它会让人沉迷在虚无缥缈的虚拟世界之中不能自拔……随着电脑技术的发展，电子游戏的画面与效果也变得越来越细腻，围绕着电子游戏的争论日渐增多，游戏业界人士与大众也就越来越关心应如何帮助家长辨别游戏作品里面的内容，如何挑选出合适自己孩子的作品，如何避免未成年人过早接触不恰当的成人资讯。国外最初的电子游戏分级制度，就是基于这一前提，再加上传统已有对电视及电影作品分级的习惯，两者结合而得的产物。

进入21世纪后，越来越多国家及企业建立起自己的游戏分级制度，用以对规管范围内的游戏作品进行评级，帮助家长了解作品里的内容，判别游戏作品是否适合自己的孩子游玩。有些人可能会误以为一个国家如果设立了自己的分级标准，就意味着在该国发行的游戏与软件作品可以无限度地渲染色情与暴力。其实不然，比如伊朗——伊朗的游戏业界按照伊斯兰教规设立了严苛的审核标准，游戏如果连最宽松的25+级别也无法满足，将无法在伊朗境内合法销售（如《辐射3》，因游戏内过度的暴力成分与滥用酒精和药物的剧情，被伊朗官方禁止上市）。

在国外，游戏与电影的分级制度往往不是由政府负责完成，而是由业界的自律组织负责解决。由独立的非政府组织运作，既可保持分级制度的中立性，又可以最大限度地节省纳税人开支。政府仅负责监督分级机构的运作情况，同时在必要的时候，立法赋予分级机构一定的法律地位。分级机构通常会连同发行渠道与媒体合作，严格控制限制级作品的流通。日本的CERO分级标准和美国的ESRB分级标准均是以这种方式运作。

美国篇

多事之秋

回顾历史，因不良内容导致大众对电子游戏反感的作品，在家用平台上最早可追溯到1982年，由Mystique在Atari 2600平台上发行的色情游戏《卡斯特的复仇》（Custer′s Revenge）。这款臭名昭著的游戏主角是一位在印第安战争中阵亡的美国将军——乔治·阿姆斯特朗·卡斯特（George Armstrong Custer），玩家要控制主角避开印第安部落发射的箭雨，穿过画面强奸一名印第安妇女。这款内容空洞到只剩下色情和种族歧视的游戏推出之后马上就受到妇权团体及印第安民权组织的抗议与抵制。而此时的美国电子游戏业尚未有健全的监管机构对各种电子游戏进行管理，以此为代表的一批意识不良且品质低劣的游戏成为了1983年美国电玩业崩盘的导火索之一。这一时期甚至有商家“好心地”在这款游戏的包装背面贴上字条，警告家长：“如果小孩问你这个游戏的内容是什么，你就告诉他们卡斯特将军只是在跟那个少女跳舞。”（if the kids catch you and should ask, tell them Custer and the maiden are just dancing.）





1.伊朗的ESRA分级标准，最高级为25禁级别
2.市面上大部分新型操作系统都配有分级保护系统，如Mac OS X与Windows Vista





3.卡斯特的复仇
4.任天堂权利金认证

虽然当时美国市场上存在着如此的恶质作品，但八十年代的第二三世代家用机游戏毕竟表现力不足，而同时期流行的任天堂红白机则因有着权利金制度，得以良好地控制着发行作品的质量，美国的大众与业界实际上也并没有过于关注这方面的问题。直到九十年代初，电脑产品软硬件技术全面进化，游戏的画面与声音效果变得越来越逼真，电子游戏中的色情暴力等问题才开始得到重视。

相对于任天堂严格的权利金品质控制制度，世嘉在九十年代初对发行游戏的审核算是较为宽松的。很多无法满足任天堂要求的游戏后来都转而投靠到世嘉的家用游戏机平台上。1992年，世嘉在美国发售了机能相对强劲的 Mega-CD，而新型的PC也开始可以运算处理一些复杂的图形，有很多设计大胆的作品在这一时期问世。这一年，Midway推出的《真人快打》，世嘉推出的《午夜陷阱》（Night Trap）以及由id Software推出的《德军总部 3D》因各自的种种问题，引起了大众对电子游戏内容的广泛关注。

首先是街机游戏《真人快打》。事实上，《真人快打》的开发商Midway在当时并不出名，在游戏正式推出前，媒体也不看好这款游戏：游戏大胆地使用了数字化真人动作贴图，以“真实的游戏体验”为卖点，每个格斗角色都





5.一代经典奔腾处理器于1993年3月正式发售
6.一配备Mega驱动器的世嘉Mega-CD

有自己专属的格斗技，在击败对手的时候，玩家还可以施放一系列必杀招式处决对手，其场景极其血腥暴力（不但包含断肢、碎尸等镜头，被打败的角色还会发出撕心裂肺的惨叫声），很快引起了传统媒体的关注并掀起了轩然大波，原本没什么名气的Midway与《真人快打》则阴差阳错地一举成名（后来，《真人快打》曾移植到任天堂SFC平台上，因为要满足任天堂的权利金授权政策，而不得不大幅删减游戏里面的暴力内容，并因此引起铁杆玩家不满。因为大幅删减内容的原因，该版本甚至被IGN评为有史以来最差的街机移植作品之一），美国《电子游戏月刊》（Electronic Gaming Monthly）杂志将《真人快打》评为1993年度最受争议的作品。媒体与大众对《真人快打》中血腥内容之不满并没能阻止这款游戏热卖，直至今天，《真人快打》系列依然有新作推出。1995年，导演保罗・安德森更是对原作背景剧情进行改编，摄制了一部商业电影（保罗・安德森其后还执导过《生化危机》等游戏改编电影）。至今，《真人快打》依然未放弃其血腥暴力路线。

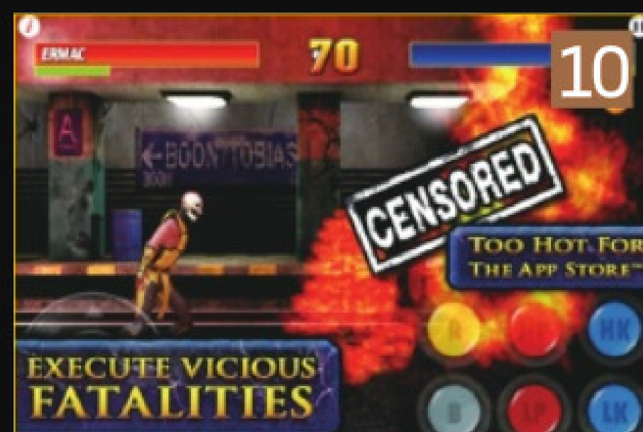
世嘉的《午夜陷阱》，是一部以电影视频为主要内容的侦探冒险游戏，游戏的故事讲述一群少女前往朋友马丁夫妇家中过夜，马丁夫妇表面上看只是一对很平凡的美国公民，但实际上他们的家中经常发生一些让人无法解释的怪事——先前曾经到访马丁家中的五人全部失踪。“世嘉控暴队”（在世嘉平台以外的版本上，世嘉控暴队改名为特种控暴队）派人调查这一事件，确保这次拜访马丁家的少女们不受伤害。玩家需要在游戏里监视虚拟的摄像头（监视器里播放的就是预先录制好的真人电影），在情节关键的节点上，回顾之前收集到的线索，选择不同的分支，来推进游戏进度，最终抓住凶手——吸血鬼马丁夫妇并保护少女。世嘉发行《午夜陷阱》的目的是要向玩家展示Mega CD的强劲机能——强调Mega CD是一款可以播放电影的次世代游戏机。游戏中并没有出现色情、裸露、暴力镜头，只是单纯地在渲染恐怖气氛，即使是少女被吸血鬼带走的镜头，也全无过激行为出现，按照现在的标准来看，这款游戏的“道德问题”根本就不值一提，开发商在拍摄游戏电影时早已考虑到这一问题，正常玩家根本不会联想到暴力血腥。然而事与愿违，出乎世嘉意料的是，游戏内一些场景被政客利用，精心拍摄的游戏电影反而成为了用来攻击电子游戏的武器。民主党政客约瑟夫・利伯曼（约瑟夫・利伯曼后来曾与美国前副总统戈尔搭档，以副总统候选人身份，参加2000年美国总统大选）与赫伯・柯尔在1993年12月召开的听证会上，将玩家保护少女的剧情故意歪曲成“玩家在杀害无辜少女”，称《午夜陷阱》“鼓励人监禁并杀害妇女”，是一款“可耻”、“极端暴力”、“令人厌恶”的游戏。一时之间，各大知名传统媒体开始对《午夜陷阱》口诛笔伐，在听证会结束一周之后，美国有不少玩具销售商都决定将《午夜陷阱》下架。政客和媒体的污蔑对该作品造成的恶劣影响至今仍未消散，直到现在，美国仍然有很多不明真相的群众以为这游戏就是一款意识不良之作。

id Software的《德军总部 3D》是一款革命之作（游戏虽然名字带“3D”两字，但实际上只是通过特殊的渲染









7.《真人快打》的标志龙头
8.《真人快打》宣传海报：真人格斗，痛彻心扉
9.《真人快打》：撕心，裂肺
10.至今还存在大量暴力元素的《真人快打》，甚至以“被审查”为荣





11. 标榜真人电影视觉效果的《午夜陷阱》
12.《午夜陷阱》中的争议场景

技术得到的伪三维效果，id Software在1993年推出的《毁灭战士》，同样是使用了这一种技术）。作为业界第一款第一人称射击游戏，它在美国引起"热烈反响"的原因却是它的"意识形态问题"。《德军总部 3D》讲述一名波兰裔美军士兵逃出纳粹基地狼堡的故事，在城堡中，玩家需要对付纳粹的卫兵与警犬。玩家可以在城堡内找到补给的食物、珍宝及医疗用品、及三种不同的枪械与弹药。在逃出纳粹魔爪的过程中，主角发现纳粹在秘密地利用死人进行生物试验，试图建立起一支不死军团，剧情进一步发展，主角决定趁此机会瓦解纳粹政权。id Software最初发布《德军总部 3D》采用了共享软件（Shareware）形式，游戏很快就在PC玩家之间流传开来。《德军总部 3D》游戏内使用了大量纳粹党党徽及其相关标志，并使用了纳粹党的党歌《霍斯特·威塞尔之歌》（又名《旗帜高扬》）作主题音乐，当时在美国国内曾让不少立场保守的人反感至极。《德军总部 3D》在德国市场上更是因为违反了各种管制纳粹标志的文化法规而被勒令更改游戏内容。

这三款同时期的游戏各在不同的领域上有意无意地挑战着公众的道德底线，很快就引来政客对电玩业发展前景的关注。终于，在1992年末，前文提及的民主党约瑟夫·利伯曼与赫伯·柯尔以参议员的身份，就电子游戏中的各类侵犯性内容作主题（尤其是针对躺着也中枪的《午夜陷阱》），召开了一系列的听证会。在一番咨询与取证过后，国会最后对整个美国游戏产业发下了最后通牒，要求电玩产业在1994年内建立起一个机制健全的自律式分级标准，若在限期内无法完成，则强制电玩产业接受美国联邦政府所推出的分级管理办法。

从ESRB的诞生开始说起

作为听证会传召对象之一的美国世嘉很快就作出回应，建立了一套名为VRC（ 电子游戏分级理事会） 的游戏分级制度，专门用来为发行在世嘉平台（包括Sega Genesis、Sega Game Gear、Sega CD）上的游戏分级。VRC分级制将游戏分为三个等级：GA级——适合所有人游玩、MA-13级——家长指引级别及MA-17级——内容不适合未成年人。因VRC分级制度仅适用于发布在世嘉平台的游戏，以及分级标准不透明，世嘉的VRC标准实际上仅存活了一年左右便宣告结束。











13.《德军总部 3D》商业版包装
14.《德军总部 3D》的地图设计以纳粹卐字作为中心
15. 采用与《德军战士 3D》同款引擎的《毁灭战士》

16. 世嘉VRC分级标签示例
17. 约瑟夫·利伯曼一直活跃在美国政坛上高姿态地反对电子游戏

这一年，除了世嘉的VRC分级标准，知名游戏开发商3DO也推出了自己的游戏分级标准——3DO分级系统（3DO Rating System），类似世嘉的VRC标准，3DO分级系统也是专用标准，仅适用于3DO发行的游戏。相比世嘉VRC分级制，3DO分级系统有一个明显的优点：分级标示上加有内容告示，家长可以在分级标示上清楚了解到游戏含有哪些不适合儿童的内容。

美国国会最终并没有接受这两套有着明显局限性的分级标准。但VRC标准与3DO分级系统的失败却给美国电子业界带来宝贵的经验。业界这时意识到，政府与大众想要的，是一套全面、公开且有代表性的分级标准，各大产业联盟开始与市场上的巨鳄合作，寻求新的解决方案。

到了1994年，两家产业团体各自推出了自己的分级标准。首先出台的是娱乐软件顾问委员会RSAC分级标准（Recreational Software Advisory Council），由软件出版商协会（Software Publishers Association）联合六家游戏发行商所组成。其次是ESRB分级标准（ 娱乐软件分级委员会），由数字交互娱乐协会（Interactive Digital Software Association）推出。

由软件发行商主导设计的RSAC标准，有着较为独特的分级设计，与其他分级标准不同的是，它并没有单纯以年龄分级作基础， 而是将重点放在游戏的内容上，把游戏分别分成了三个部分予以分级：暴力、裸露与性、语言使用，每个部分均分有五级标准。RSAC的评级人员认为，如果家长足够了解游戏内的内容，年龄分级最终将没有任何参考价值。

至于数字交互娱乐协会的ESRB标准，则主要是由跨国电视游戏开发商与发行商所推动的。ESRB在1994年最初面世时，将年龄等级标准分成五级，分别是eC级－幼儿级、K-A级－儿童到成人级、T级－青少年级、M级－成熟级、及AO级－仅限成人级。其中M级与AO级均属于限制级别，不可销售给未成年人。 经ESRB评级的游戏，通常都会在包装正面明示年龄分级，同时在包装背面附上游戏内容的简短描述， 如果尚在评级阶段的产品需要宣传作品，则需要在宣传内容中加上“等待分级”标记（Rating Pending）。

1994年夏天，双方都将自己的方案呈交上国会审核。最终，美国国会于1994年9月同意使用ESRB作为流通标准，而否决了RSAC的建议——RSAC的分级标准主要仅面向PC平台的游戏，并没有考虑到电视游戏机上面的发行机制，定位不够全面，而且过于详细的标签说明反而不易阅读，因此被美国国会否决。未获通过的RSAC标准并未退出历史舞台，其后仍然有少部分游戏开发商同时并用ESRB与RSAC标准。1995年，RSAC委员会进一步细化原有的标准，推出专为评核网站而设计的RSACi分级标准（互联网娱乐软件顾问委员会）。1999年，RSAC正式关闭，之后重组成互联网内容评级协会，专注于互联网上的内容评级事业。自此，ESRB成为了美国零售游戏的唯一评级标准，直至2010年12月，ESRB已在美国国内为多达两万款游戏评级。





18.ESRB七大标签
19.微软自IE3开始就在浏览器内集成了RSACi的过滤系统

ESRB运作模式

ESRB现行的分级标准一共将游戏分成6个级别，分别包括1994年建立初就存在的eC级（幼儿级）、T级（青少年级）、M级（成熟级）、AO级（仅限成人级），以及1997年添加的E级（所有人）和2005年添加的E10＋级（十岁以上），原有的K-A级（儿童到成人级）于1997年被废除。ESRB在为游戏评级时会全面分析游戏里面所包含的东西，了解游戏是否包含酒精、血液、暴力、恶作剧、毒品、粗口、成人笑话、裸体、性主题、赌博、烟草等内容，然后对其进行评定。ESRB虽然并不是法律标准，运作时甚至无法强制游戏厂商加入其分级标准之内，但这并不代表ESRB缺乏控制力，事实上，透过一系列的合作与契约，ESRB一直牢牢地控制着美国境内一切与游戏分级有关的事务。游戏开发商开发出来的游戏，如果未经ESRB评级，与ESRB有合作的大型连锁店（美国国内所有大型连锁零售商均已与ESRB达成合作）或独立的小型电玩店可能会拒绝出售这一类游戏（实际上，有些游戏即使得到了ESRB分级，如果获评的等级过高，也可能不会有人愿意出售，美国国内不少电玩店都拒绝出售被评为AO级的游戏），各大与ESRB达成合作协议的传媒（包括电视、杂志与网站等）也会拒绝刊载该游戏的宣传内容，最终开发商将不得不加入到ESRB的评级系统里。事实上，为了支撑起ESRB的游戏分级业务，ESRB辖下成立了不少专门的小组去处理与外界的关系，如ESRB网站委员会、广告评审委员会及ESRB零售事务会等等。

游戏开发商与发行商如果要为游戏取得内容分级，需要向ESRB发送一份可体现游戏内最极端内容的游戏录像，并且以书面表格方式详细地描述游戏的结构与剧情。分级费用按游戏开发经费多少来收取，对开发费用少于25万美元的独立游戏，ESRB象征性地收取800美元工本费，超过这一标准的，则全额收取4000美元评审费用。游戏开发商提交游戏分级的申请材料时，必须诚实地向分级委员会汇报游戏内容。如被发现在提交资料过程中弄虚作假，轻则罚款，重则受到产业联盟的严厉制裁。

在接收到由游戏开发商提交的资料之后，ESRB会分别指派三名经训练的评级人员，各自独立地对游戏进行分级。三位评级员若在初次评级后就达成了共识的话，将会马上为游戏分级准备内容警示，同时ESRB将会通知游戏开发









20.美国大部分游戏都采用了ESRB分级标准
21.宫崎勤被捕时警察发现的录影带收藏
22.震惊日本的宫崎勤，2008年被执行死刑正式处决
23.软伦EOCS的三种分级

商评级完成。若评级人员各自得出的结果最后汇总时有分歧，ESRB将会视情况指派其他评级人员进行评级，或是取多数人意见作准，初步分级完成之后，ESRB将会派专人审核开发商所提交的内容是否足够准确及具代表性，确认后将会向开发商发放正式的分级认证。然而，如果开发商对分级结果并不满意，开发商仍然可以修改自己的游戏，重新提交审查材料给ESRB要求重新评级。开发商与发行商在正式发布游戏之前，还需要将游戏最终的正式版本上交ESRB审核一次，游戏包装也必须先经过审核才能使用。ESRB的员工会随机抽取部分内容来进行评价与确认。

游戏评级员的身份在分级过程中完全保密。评级员并非是固定职位，评级前，ESRB将从纽约市分部属下的全职雇员中随机挑选几位与游戏产业完全没有关联的人士来担任评级员，任何合资格的人士皆有可能被挑选出来，无论种族、背景、年龄。

日本篇

沙织事件与软伦

无独有偶，九十年代初的日本也曾因电子游戏的道德问题而催化了各种社会事件，1991年发生的“沙织事件”更是让大众对成人游戏无比反感，促成了“电脑软件伦理机构”（通称“软伦”，EOCS）的成立。日本人对动画、漫画及电子游戏（御宅文化）的偏见早已有之，1986年dB-SOFT推出以强奸女性作主题的成人游戏《177》（日本刑法177条正是有关“强奸罪”与“准强奸罪”的法律条文），虽然这样一款游戏根本无法代表御宅文化，但《177》的推出造成了民众对于御宅文化与成人游戏的混淆。同年10月21日，日本公明党众议院议员草川昭三正式将《177》提上国会议程，要求国会重视成人游戏的道德问题。之后，1988年至1989年发生的宫崎勤事件更是让御宅族群体的名声雪上加霜。案犯宫崎勤于这两年之间，先后在东京与琦玉绑架并杀害了四名女童，绑架儿童的案件在日本并不常见，这一事件震惊了全日本。其后警察在宫崎勤的家中调查时，不少媒体为了夸大御宅文化对人的影响，将宫崎勤家中的普通动漫作品夸大成儿童色情收藏，使这段时期御宅文化的发展大受打击。

事实上，“沙织事件”正是小事化大之典型，若不是社会上此前曾被人埋下对御宅文化的仇恨的种子，其影响根本不会发展至这么大——当然，因此促成电脑软件伦理机构对日本社会来说也未尝不是一件好事。

1991年，日本京都府一名中学生在电玩店内盗窃新推出的成人游戏《沙织》，被店员当场发现，人赃并获。本来只是一件中学生盗窃游戏的小案件，然而在媒体曝光这一事件之后，社会舆论却渐渐从“未成年人盗窃应大力惩罚”发展至“因为社会上存在着成人游戏，让未成年受到了诱惑、腐化，进而进行犯罪”。到后来，媒体甚至将七十年代毫不相关的色情漫画也拿出来以“影响下一代”的名义批判一番。同年11月25日，警察对《沙织》的开发商Fairytale及其母公司Jast进行搜查，以“贩卖猥亵图画罪”当场逮捕时任社长。次年7月，宫崎县更改《青少年健全育成条例》，将电脑软件归类为图书类作品予以规管。一个月后，各大成人游戏开发商最终汇聚一堂，设立电脑软件伦理机构，制定《电脑软件伦理规程》审查美少女游戏与成人游戏。截止2010年年末，软伦已为超过两万七千款作品进行审查与分级。

软伦EOCS分级标准运作模式

软伦EOCS现行标准将美少女・成人游戏分成三个级别：不得向18岁以下人士发售的18禁级、不得向15岁以下人士发售的R级（于1994年6月增设，又有人称为15禁级）、以及无发售限制的全年龄级。不过，由于EOCS是专为美少女游戏而设的分级标准，某些在EOCS分级下获得“全年龄”级分级的游戏，在经过平台移植后被其他分级系统划分为更高的分级。如Key推出的《Clannad》，在EOCS分级下被分为全年龄级，但移植到电视游戏机平台后，被日本另一套分级标准CERO系统分为C级（15岁以上）。

软伦的EOCS是产业自律的产物，并非政府行为的结果，与北美ESRB分级一样没有强制性法律效力，未经分级的游戏在市面上售卖依然算是合法行为。然而，如果软伦发现市面上出现未经分级的美少女・成年游戏，会马上要求销售渠道与经销商停止销售该产品，同时，在正式施行《青少年健全育成条例》的46个都道府县（日本全国仅长野县没有实施）里面，有23个府县的《青少年健全育成条例》指定了EOCS分级为法定审查团体之一。基本上，游戏开发商

如要在日本境内发行美少女・成人游戏，就必须先经过软伦的EOCS分级。

软伦EOCS分级设有两种分级方法，一种是“事前付费审查”，厂商在游戏开发的最终阶段将作品完全上交软伦审核分级；另一种则是“自主审查”，厂商仅需上报游戏内的部分内容至软伦，余下的部分则靠厂商自觉按照分级对内容予以规制，大多数游戏开发商都采用了后一种分级方法。软伦规定，加盟会社旗下发行的所有产品均需经过软伦审查方可发售，无论该作品是否含有成人内容。即使并非是游戏软件而只不过是素材集，也必须要经过软伦分级处理。并不是有了18禁分级，游戏开发商就可以在作品中为所欲为，没有下限地故意渲染过分的成人内容。软伦严禁加盟会社开发儿童色情游戏，禁止开发商为游戏作品内的未成年角色添加成人情节，还对游戏作品中所出现的有关儿童的语句作出了一系列的限制。

除了为美少女・成人游戏分级之外，软伦平时还会以业界团体的身份活跃在游戏产业上，一直致力于消除盗版对游戏开发商的影响，向各加盟会员推荐最新的防盗版技术与软件激活技术。同时还为希望成为游戏开发者的学生提供奖学金，并举办一系列振兴业界发展的活动，如萌系游戏大奖（萌えゲーアワード）。

CERO・千呼万唤始出来

日本现行两套平行的游戏分级制度，两套制度各自负责自己的范畴，一套是软伦的EOCS分级制，另一套则是2002年由各大游戏开发商自主建立的CERO分级制（电脑娱乐分级机构）。CERO分级制建立时以美国的ESRB分级标准作主要参考对象，最初建立时将游戏分成四级。CERO并不审查日本境内发行的所有电子游戏，它只审核电视游戏机、掌上游戏机、PC与Mac上的普通游戏，不对成人游戏、街机游戏及手机游戏的内容分级负责。

CERO由日本电脑娱乐协会（原名日本电脑娱乐软件协会，知名的“东京电玩展”与“日本游戏大奖”同为该协会建立）于2002年6月建立，同年10月正式对日本国内的电子游戏开始分级，2003年12月正式获得东京都的特定非赢利法人认证。CERO以审查游戏软件的适用年龄作主要业务，审查过程将完全依照事先制定的独立伦理规定（主要有关暴力、性表现及反社会的行为、思想、语言）来进行。CERO成立之前，SCE（PS与PS2）、世嘉（Dreamcast）、微软（Xbox）、任天堂（GameCube及GameBoy）均设有自己的审查标准。同样内容的游戏，在不同的平台上得到不同的审查结果的情况时有发生。日本电脑娱乐协会本着客观地统一各种审查标准的理念，同时也为了回应外界对电子游戏业的批评，更是为了补足落后于欧美的游戏分级系统，而建立了CERO分级制度。CERO会员分成两种，一种是认可CERO目标而入会的正式会员，一种是认可CERO目标而提供赞助的赞助会员，CERO最初建立时曾吸纳过一些反对分级的游戏开发商，而发展至现在，基本上加入CERO的开发商都认可游戏分级了这一制度。直至2011年1月，CERO已为多达五千六百余部游戏作品进行分级审查。









24.由EOCS主办的萌系游戏大奖
25.CERO分级
26.CERO的九大分类
27.红色的Z级特别显眼
28.背面必须同时附上CERO的分类状况

CERO的改革与发展

最初，CERO将游戏分级重点放在了产品推荐使用年龄上，并没有严格制定限制游戏软件发售与发布的政策。到了2006年，神奈川县知事松泽成文主动将知名犯罪主题游戏《侠盗猎车手III》列为“有害出版物”之一，而CERO也收到来自神奈川县与东京都的地方自治体的请求，年轻的CERO分级制在这个时候迎来了第一次改革。2006年2月17日，CERO正式公布有关分级审查的新制度，宣布在2006年3月正式实施该政策。新制度进一步细化了分级标示，并将原来的“18岁以上”级拆分成两级，将极端内容较少的游戏划归为“D”级（17岁以上），而拥有大量极端内容的游戏则全部划分至“Z”级（仅限18岁以上），并严格控制Z级游戏的发行与流通。现在，CERO使用的分级制度将电子游戏作品分成五级，分别是“A”级（全年龄对象适用）、“B”级（适用于12岁以上对象）、“C”级（适用于15岁以上对象）、“D”级（适用于17岁以上对象）、以及“Z”级（仅限18岁以上人士使用）。新制度同时还为五种级别全部添加上颜色标记，以便家长更容易辨认游戏产品的分级，由低至高分别是黑、绿、蓝、橙、红。

与日本国内另一套平行的分级标准EOCS一样，CERO分级从根本上看也不具有任何法律效力。在2006年制度改革之前，CERO的行事规程甚至没有制定过多有关限制极端内容游戏发行的条文。在现行的条例当中，被划分为D级以下的游戏作品均不受发行限制，零售商可以自由将游戏销售给实际上低于分级年龄中的未成年人。至于Z级作品，CERO要求发行渠道与零售商控制这些游戏产品的流通，禁止发售给未满18岁的未成年人，要求在销售这类产品时必须检查对方的身份证明文件。与美国的情况类似，日

本国内大部分便利店与部分大型连锁店（如伊藤洋华堂）都拒绝出售分级最高（Z级）的游戏作品。在正式施行《青少年健全育成条例》的46个都道府县里面，如今也已有十数个府县正式指定CERO为法定电玩游戏审查团体之一。

CERO的伦理规定第七条及附表三中明确表明，直接或间接的性行为描写、性器官描写、过度暴力的内容、反社会的语言与思想、歧视均属于“禁止表现”内容，审查过程中如若发现作品中出现“禁止表现”的内容，CERO将直接取消其分级资格，拒绝进行评审。为此，国外开发的游戏软件，在进入日本市场进行本土化时，往往也会考虑到CERO的这一分级政策。例如由Rockstar Games开发，在日本由卡普空发行的《侠盗猎车手》系列，为了换取进入日本市场的资格，开发商按照CERO的伦理规定对作品进行了大幅改动，最终方才获得了“Z”级分级得而顺利发售。事实上，不少以暴力血腥情节作卖点的电子游戏，开发商无论如何怎样修改也无法达到“Z”级要求的伦理标准，即使是在电玩大国的日本，有着庞大的市场基础，也有越来越多的开发商认为CERO的伦理标准过于严苛，而抱着“专为日本市场修改产品太浪费成本，倒不如一开始就放弃日本市场”来开发游戏。而日本国内的电子游戏开发商也开始因为这一原因而逐渐重视海外市场，慢慢地减少日本国内市场的投入。

CERO的分级图示除了标示游戏的所属分级外同时还附带有内容分类标记，方便家长了解游戏内的内容。CERO将电子游戏的内容分成九大类别，游戏若出现了分类中相应的剧情，发行商就必须要在游戏包装上在CERO分级标记的旁边附上内容标示（如果有多个符合条件的类别，则选择最有代表性的前两个），这九大类别分别是：

・恋爱：有关异性恋、同性恋的内容

・性表现：半裸、内衣、泳衣等暴露式服装及性骚扰剧情

・暴力：武斗、严刑、拷问、械斗类剧情

・恐怖：血液或尸体的描写、煽动了过分的恐怖感

・饮酒・吸烟：游戏含有鼓励玩家饮酒与吸烟的情节

・赌博：赌博内容（赌博内容标准以日本的赌博罪作准）

・犯罪：游戏含有鼓励玩家在游戏中犯罪、杀人等违反法律的情节

・毒品：使用麻醉药品、兴奋剂、毒品等违法药物的情节

・语言使用・其他：歧视用语、粗口等令人不快的语言，对第三者其所在国、种族与宗教进行歧视的情节，以及其他会引起反社会行为与思想的内容

CERO的分级评审员靠在社会上招募志愿者来担任。为确保分级审查的公平性，防止结果出现偏颇，志愿担任评审员的人士必须年满20周岁，且不得与任何电子游戏企业有任何关系。CERO的审查方式与ESRB类似，游戏开发商在将游戏送审时，需要向CERO提交最能够体现游戏内容的录影视频、填有预期分级的调查表、有关游戏世界观的素材及审查要求表格等资料。CERO接收到来自游戏开发商的申请资料之后，将会指派三名分级评审员，按照CERO理事会制定的审查基准与伦理基准，进行讨论与分级。分级完成后结果将会送返游戏开发商，游戏开发商如同意该游戏分级，至此分级将全部完成；如果游戏开发商拒绝这一分级，则可以提出上诉，开始重新分级。分级的耗时有长有短，最快可以在游戏正式发行的前三个月就完成，如果分级过程出现问题，开发商最迟也可以在正式发行日一个月前左右接收到最终的分级结果。CERO的游戏分级属收费业务，游戏开发商需为此支付审查费用，会员厂商每次审查需要支付十万日元的费用，而赞助会员则只需支付五万日元，游戏开发商若没有加入CERO会员也可以提出审查要求，不过费用则高达三十万日元。

除了被分为“Z”级的作品需要受到发行管制之外，其他四个级别的年龄分级其性质实际上仅是属于“来自分级机构的适用年龄建议”。因此，部分厂商在进行市场营销与推广时，会试图将“C”级或“D”级游戏推介给低龄儿童，从而引发社会争议。例如，由卡普空开发及发行的《怪物猎人》系列游戏，大部分作品都被CERO评为“C”级（15岁以上），然而有关这部系列作品的广告却会出现在以小学生为主要读者群的《龙漫CORO-CORO》杂志（**コロコロコミック**）上，对此，《龙漫CORO-CORO》的编辑表示，“虽然也清楚这部游戏的分级，不过其实又有不少读者来信要求我们刊登这一类游戏的广告，考虑到问题并非那么大，最终还是把广告登出来了”，而开发商卡普空则认为，“就算是小学生也会想了解未接触过的好游戏，游戏分级也只是个大概而已，法律上没有限制，那就没有问题”。2009年8月，百代南梦宫（BandaiNamco Games）更是在以女童及学龄前儿童作主要读者群上的《Nakayoshi》杂志（**なかよし**）和《电视杂志》（**テレビマガジン**）上刊载《偶像大师 Dearly Stars》（该作被CERO分为C级）的广告，其后更以“女孩子也可以轻松玩的流行新作”来作宣传口号公然向低龄女童推销这一款产品，此举曾一度引起争议。日本知名电玩杂志《Fami通》也曾试过将数款被分为C级的任天堂游戏描述为“谁都可以玩的游戏”，而被读者问及时，《Fami通》编辑则表示，“我们会按照自己的刊载标准来考虑与选择游戏”。

日本PTA全国协议会每年都会对部分中小学生及其家长进行一次问卷调查，2009年一份主题是“有关儿童与媒体的知识调查”的报告当中，报告显示超过44%的日本家长并不知道日本现在存在有游戏分级制度，其中一名受访的家长更表示，“不知道年龄分级与游戏内容就给孩子买游戏的家长其实也挺多的”。就目前的情况而言，年轻的CERO分级标准要想确立自己的地位还需要更进一步的深入发展。（未完待续）

下期内容预告：通行欧洲诸国的PEGI分级标准如何运作？德国的分级制度有多么严格？韩国如何通过政府的力量对付暴雪？东京都青少年健全育成条例会给日本ACG界带来怎样的影响？且听下回分解……P

《石器时代》在中国网游史上和中国玩家心中有着极其重要的位置，这个位置是别人无法替代的。《石器时代2》的出现给了很多玩家期望，但失望之大毫无疑问会让这个游戏很快消失在我们的视线中。

网游评测：石器时代2

游戏名称：石器时代2	官方网站：http://sa2.cins.cn/index.html/
游戏类型：MMORPG	当前状况：公测(2010年12月31日)
开发公司：DigiPark	运营公司：胜思网络
总体印象	
优点： ● 适合怀旧，看起来原汁原味	缺点： ● 画面、音乐等“外貌”对不起续作之名，完全是10年前的游戏 ● 难度不合理 ● 付费道具造成严重的平衡性问题 ● 系统设计已经远远落后于时代
推荐度（满分10）：★★★（3）	



这个游戏还停留在10年前的水平，画面最为直观，就算是10年前的游戏比其出色的也有不少。音乐单调、音效也很生硬，人物设计比初代甚至还退步了不少。在系统方面宠物、任务、战斗等和最初的版本一样，细微之处有改进，但放到整体来看确实是没有进步，只有退步，平衡性也为了适应环境生搬硬改，根本没有考虑到游戏设计本身的特性。

当你进入一个画面还不如网页游戏的客户端游戏时，支撑你的只能是对《石器时代》的爱。游戏的上手难度很高，而且没有自动寻路需要自己认真看任务说明等设计，对于现在的游戏来说真的是很少见了，这本应当推崇一下，但实际上玩过的人都明白这不是什么制作人的追求，而是开发方的懒惰，他们根本懒得把游戏从“远古时代”做得更像现代人玩的游戏。

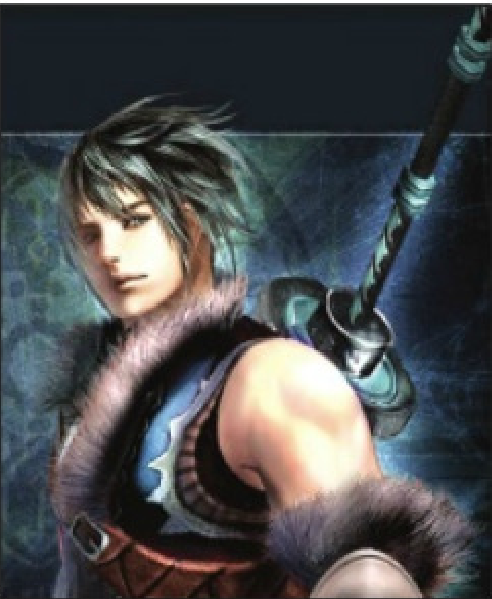
游戏中的收费道具，直接破坏了继承于初代作品的宠物系统，将获取强力宠物的乐趣直接变成了花钱的乐趣。甚至当你打开游戏的商城的时候，你会感到《石器时代2》的升级难度其实就是故意为了卖道具准备的，你付费以后恼人的难度问题也随之烟消云散了。

客观地说，开发方是十分不思进取的，而且也完全不明白应该如何迎合现在的玩家，在10年前的游戏上生硬的添加10年后的一些特征，让《石器时代2》变得异常扭曲。

《猎刃》是北京中娱在线制作的一款3D动作网络游戏，它山寨了日本游戏厂商CAPCOM旗下的系列作品《怪物猎人》。虽说《猎刃》复制了《怪物猎人》不少游戏内容，但其在《怪物猎人》的基础上也作出了不少改动与调整，因此也可以说是另一种创新。而且相对于日本厂商对于市场的理解与国人在中国市场的成绩来看，我相信《猎刃》会比《怪物猎人》的正统续作《怪物猎人Online》要更适合在国内发展。

网游评测：猎刃

游戏名称：猎刃	官方网站：http://lieren.dawawa.com/
游戏类型：MMORPG	当前状况：封测（2010年12月15日）
开发公司：中娱在线	运营公司：中娱在线
总体印象	
优点： ● 在《怪物猎人》原有基础上做出了微创新 ● 新手引导让人满意	缺点： ● 需求配置较高 ● 人物动作僵硬，画面缺少细节 ● 对于网速过度依赖 ● 游戏平衡性有待改善
推荐度（满分10）：★★★★★★（6）	



游戏的画面属于中等水平，而且缺乏细节，这对于国内大部分的研发团队而言都是常见问题之一。游戏中的武器与《怪物猎人》中的太刀、狩猎笛、大剑、片手剑与双剑不谋而合，甚至在种类上还少于《怪物猎人》中的武器。不过考虑到还有未开放的武器，因此可以小小期待一下。在武器的使用上，可以说中娱在线还是下了一番功夫的，除了一些基本攻击套路外还有什么诸如旋风斩、十字斩、劈山斩等技能。在防具上和《怪物猎人》如出一辙，重型防具与轻型防具分别对应近战武器和远程武器。而装备的部位也与《怪物猎人》完全一致。想要获取高级别装备就只有通过从NPC处购买或者通过素材的收集后打造而成，和其他玩家交易也是一种方式。游戏中的任务分为普通任务、活动任务、节日任务等几种，似乎与其他游戏没有什么太大的分别。另外本作还吸取了《怪物猎人3》的乱入概念，但在《猎刃》中的乱入并不是指怪物，而是玩家。本作增加了闯入与援助的概念，闯入是指其他玩家可以在你进行Boss战的时候进来杀人抢劫，而援助则是当你遇到过于强力的怪物可以找其他高级玩家进行帮忙，这样一来，就将PvP系统引入到游戏中了。尽管对于武器方面的绝对平衡难以做到，但游戏至少在PvP方面迈出了新的步伐。

整体说，游戏绝对对不起官方如此之多的华丽的宣传词——“中国最好的竞技网游，最精美画面、最完善系统、最独特创新玩法……”但这款游戏并不是说一点好玩的地方都没有。因此，《天翼决》是一款毁誉参半的游戏。至于所谓的WCG DotA冠军出品之类的口号，这么一款平淡中庸的游戏实在有违冠军设计之名。

网游评测：天翼决

游戏名称：天翼决	官方网站：http://www.tianyijue.com/
游戏类型：MMORPG	当前状况：留档测试（2010年12月23日）
开发公司：盛光天翼	运营公司：盛光天翼
总体印象	
优点： ● 配置要求相对较低 ● 职业数量丰富 ● 将中国神话人物融入DotA后的整体感觉尚属不错	缺点： ● 地图设计单一，没有突破 ● 人物动作僵硬 ● 存在一些小Bug和设计问题 ● 新手引导薄弱 ● 附加选择单一
推荐度（满分10）：★★★★★（5）	

游戏的画面在国产网游里属于中等水平，对于现在的电脑来说也不至于产生性能压力，但是考虑到特效优化问题为了不让掉帧造成操作失误，该关的特效还是应该关掉，尤其你是在性能不能保障的网吧玩游戏的时候。游戏在地图的设计方面太过保守，基本就是按照DotA简单修改而来，虽然缩小地图等设计符合官方的缩短单局时间的要求，但由于在其他方面的不合理，导致实际游戏并没有比DotA少多少。对于国产竞技网游来说，要求平衡性是不恰当的，目前提供的角色数字令人满意，但对于实用价值的选择，完全不应该有期待。虽然是声称角色设计上迎合各种玩家需求，但实际上可以选择的角色，从风格到形象都不算宽裕。

此类游戏虽然技能较少、角色属性也较为简单，为的是让玩家可以简化计算思考而注重于竞技操作和战术，但是《天翼决》在新手引导方面似乎过于放心玩家的学习能力了，主要靠玩家自己尝试的方式，让初期对游戏各项功能以及技能的掌握造成了很不利的影响。游戏中，人物的设计风格感觉都很单薄，操作时的感觉轻巧有余但打击实感和力道明显不足，而且动作都较为僵硬，降低了玩家的投入感。游戏在符文系统上做出了创新，但是如此繁多的技能实际好用的数量并不多，造成了大量的闲置，而且靠时间升级的思路其实从一开始就限制住了这个系统对战局的影响能力。游戏在自动寻路方面存在一些Bug，经常出现自己停住的问题，这是很让人窝火的。另外游戏的字体偏小，有时会产生一点儿阅读障碍。目前游戏的付费目的主要是换取VIP权限以获取一些改善战绩和经验值的道具。可以购买的英雄只有3个。对于非人民币玩家来说，可以选择的道具十分稀少，而对于人民币玩家来说，可以选择的内容其实也不算多。

整体来说，《天翼决》是个可以尝试的游戏，但对于其宣传口号来说，视而不见就好。



《镜花缘Online》是一款基于我国古典小说《镜花缘》而制作的同名2.5D大型多人在线角色扮演游戏。本作采取回合制，主要针对女性休闲人群，但内挂系统的强大，让我们为之担心。



网游评测：镜花缘Online

游戏名称：镜花缘Online	官方网站：http://jhy.zy528.com/
游戏类型：MMORPG	当前状况：内测(2011年1月7日)
开发公司：智艺网络	运营公司：智艺网络
总体印象	
优点： ● 职业种类丰富 ● 画面清新 ● 需求配置一般	缺点： ● 系统老套，玩法单一 ● 有内挂系统 ● 流畅度不够
推荐度（满分10）：★★★★★（5）	

游戏的场景简单大气，而角色的建立界面就比较中规中举了，画面的风格仍然延续简单可爱的路线。进入游戏后，游戏的UI会让人有种似曾相识的感觉，人物、包裹，技能、系统等快捷键UI齐全，且分布合理。自动认路功能是时下回合制游戏必备的功能之一，本作亦不例外，只是在路线上还可以做进一步的优化调整。战斗画面下没有技能音效可以说是一大遗憾，而且人物步伐发飘，缺少厚重感。在玩法上，《镜花缘Online》和现有市面上的主流游戏无太大分别。值得一提的是，游戏中的生产技能，可以直接生产40级以后的高级装备，这让40级的职业进阶成为了一个新的开始。

最后要说的是，《镜花缘Online》作为国产的2D回合制游戏，它继承了回合制游戏画面简单、清新、可爱的特点。虽然玩法比较单一，而且缺少吸引玩家的亮点，但不得不说有些场景在设计上还是比较别出心裁的。本作虽然主要针对女性休闲人群，但内挂系统的过分强大，让我们为之担心。

细数中外游戏插画名家（下）

■北京 sin



大洋彼岸：献给那位名叫“想象力”的观众

国外的动漫事业发展历程比中国要丰满太多了，各国的插画大师们都不约而同地拥有令人羡慕的超凡想象力。无论是夸张的形态表现，还是后现代的幻想主义，抑或是经典美学和现代流派的结合，都让人眼前一亮。他们插着想象力的翅膀在游戏世界里翱翔，用自己的双手描绘世界上最华丽最具幻想的每一个角落。的确，游戏本身就是虚拟的世界，这些名师的画作更是将你的想象力无限放大。

金亨泰
关键词：韩国幻想派

拥有“韩国首席游戏人设”美誉的金亨泰从上世纪90年代末开始为游戏创作插画，《创世纪战》《真名法典》等代表作让人印象深刻，此外也给游戏《真名法典：真红的圣痕》创作过人物设定。为PSP、Xbox等机种游戏设计过原画，并发行画册《OXIDE》，而后加入NCsoft并参于《剑灵》项目组。金亨泰天生外向，喜爱绘画、游戏和舞蹈，他的作品偏卡通化，细节丰富，色彩华丽，擅长以夸张的手法塑造人体，尤其是女性角色的身体和动态。同时他对透视有独到的见解，并以此为他的女性角色作品增色不少。



小岛文美
关键词：巴洛克主义

小岛文美乃日本当代著名的女性插画师，长期活跃在小说、漫画及游戏界。以绘制插画为契机，勾勒出过无数美丽、充满诱惑的奇异世界图画，并且作品在本国以及海外都享誉知名。她的作品大概可以分成“幻想系”和“历史系”两类主题。“幻想系”主攻吸血鬼、半人妖世界，《恶魔城》一类就是极致了。画面亮丽，色彩丰富，和一般人想象中的阴森可怕相去



艳丽的颜色和沉稳的武侠本是两个对立面，但金亨泰大胆地用色，并凭借着日式卡哇伊风格及强烈的冲击感为武侠世界带来了另一种美







中世纪欧洲巴洛克主义的画风，既华丽又厚重，在现实之外又模糊于现实之中，这种把日式与西洋画风相结合的风格，也成为了小岛文美标志性的独特风格

甚远。相比之下“历史系”的题材如《赵云传》之类就更为庄严肃穆。

Aleksi Briclot
关键词：暗黑死灵派

Aleksi Briclot是法国CG和手绘的顶级大师，同时也是万智牌的王牌插画家。他先后在《细胞分裂》《黑暗之门：伦敦》等大型游戏中担任人设，还为《魔兽世界》卡牌游戏绘制作品。他的作品充满黑暗和腐烂的气息，善于运用锐利的笔触和对比强烈的色彩，处处爆发强大的视觉冲击力，并不吝以狰狞扭曲的人物表情表达丑陋的一面。

GENZOMAN
关键词：魔幻唯美派

世界著名插画大师GENZOMAN，擅长神话题材的作品，曾为《魔兽世界》卡牌游戏设计过多个角色，并出版过一部《街头霸王4》的同人画集《COPCOM的艺术》，是暴雪官方画廊的常客。GENZOMAN为《降世神通》所绘制的插画在全球范围反响颇佳，拥有众多粉丝，而他在日系动漫和ACG角色的演绎





这种集合日式唯美和欧美大气的别具特色之作，也是GENZOMAN极受欢迎的原因之一






Aleksi Briclot使用的颜色偏冷，黑色和红色这两种对比强烈的颜色是他的最爱

上也有着自己的独到之处。GENZOMAN的画风兼具日系的华美和美系的质感，在美式传统漫画笔法的基础上糅合了明亮线条感，作品颜色清新意境深刻。悄悄告诉你，《魔兽世界》loading界面的女血精灵也是出自他的手笔哦！

Gerald Brom
关键词：暗黑哥特派

Gerald Brom是美国著名的插画家，被誉为“黑暗大师”。他戏称自己一直被奇怪的、怪兽般的或美丽的东西所吸引，被一些视觉效果特别的作品所感动。Gerald Brom刚过20岁就开始为可口可乐、IBM、哥伦比亚电影公司、CNN等著





Gerald Brom擅长描绘各种荒诞诡异的怪物，而且都是生活在阴暗恐怖角落的环境里。他笔下的场景，黑暗之中伴随哥特风格的轻描淡写，自成一派。与其说他成熟的绘画技巧出色过人，还不如说他的想象力和阴暗的另类画风更让人印象深刻

名代理商创作插画，并创作了畅销全球的《黑太阳》系列。他是一位多才多艺的艺术家，《龙与地下城》《断头谷》《范海辛》《毁灭战士》《暗黑破坏神》等作品涵盖游戏、电影、发行等多个领域，更获得过由美国科幻和魔幻艺术家协会颁发的的“切斯利奖”（Chesley Awards）。

后记：当西方幻想遇上中国风

游戏插画立足游戏，更多的是对游戏内涵的深刻体现。就意境而言，西方幻想和中国风各具特色，也和西方游戏的史诗神话、中国游戏的武侠经典各有千秋不无关系；就技巧而言，西方油画和东方国画各自独树一帜。当中西文化差异在游戏插画上碰撞，画师们都在寻找各种突破和尝试相互糅合，以达到更为震撼和难忘的效果。不知道哪种风格才是你的最爱。



获得成就：拥有成就

■重庆 咬不断

要说近几年，游戏新增的最成功的系统是什么，列出的“之一”清单长度应该和3个月来的农副产品涨价清单差不多。如若在后面补充一句“没有之一”，那么答案显然只有一个，退一步来说，不是唯一也是唯二的，这就是青春马桶、时光收割者、冷饭量产线、宅力测试器——成就。

当然，成就系统全名没我胡诌的这么长。不过这些前缀倒是把“成就”，这看似简单的记录系统对游戏的意义阐述得清清楚楚——能让玩家心甘情愿地投入庞大的游戏时间到现有的游戏内容当中。

“主动”“大量”“现有”，缺少任何一点，成就系统都不会像今天这么重要。

获得成就：革命者

自Xbox把“成就”这个要命的东西正式确立为一种用于记录玩家游戏经历的辅助系统后，玩家在Xbox和Xbox 360上的游戏点滴都被明明白白清清楚楚地写入这种类似于Microsoft Office Excel的小工具中。它好似一个史官，一丝不苟地记录着皇帝老儿的一切，从开疆拓土了多少亩到虐杀了哪个戈壁的蛮夷，我们都能在上面查到。然而，让人遗憾的是，最受人民群众喜闻乐见的后宫趣闻却没有收录其中。因此，要怪大概也只能怪那个负责记载繁衍之事的太监没有拿到史官的从业资格证吧。要说成就系统的亮点，我认为在于给了玩家无限循环当前游戏内容的动力，而且动力不小，这着实让不少只能靠资料片炒冷饭来延续游戏生命力的厂商欣喜若狂，一度把产房里的老婆和刚剪完脐带的亲生儿子抛到脑后。

但Xbox上的成就系统并没像现在这般以风卷残云之势刮到网游圈，究其原因，玩Xbox的地方网游势弱，而网游强势的地方Xbox又是小众，两者并没什么交集。因此，想要在这片童话大陆刮起游戏业的妖风，别说盗版商不允许，咱



右图：2008年，全球Xbox 360的玩家已经累计解锁了10亿项成就

下图：Team Fortress2中解锁数最少的几个成就。该游戏成就分布非常合理，被解锁最多的成就也仅在总数的50%左右

成就	说明	比例
商业机密	杀死20个携带我方情报的玩家.	1.9%
炸弹专家	造成100万的爆炸伤害。	1.9%
Sackston Hale	Craft the Saxton Hale Mask.	1.4%
德克萨斯州的屠宰场	使用步哨枪击杀5000名敌人.	1.0%
修理工	修复队友的建筑物,累计修复50000点生命值.	0.8%

们急功近利的游戏厂商也不会允许。

还好，在太平洋的东岸有位名曰Blizzard的贵人。这个睿智、坚毅，喜欢奇幻与跳票的男人，勇敢地将成就系统Ctrl+C&Ctrl+V到了自己的游戏里。一般来说，太平洋西岸的玩家喜欢把这种常见的借鉴行为称之为“山寨”，并且制作一顶对应主题的屎盆子扣到游戏商身上，不过因为这次的对象是Blizzard，他是太平洋西岸玩家眼中的神，所以算是创新。总之，凭借着WoW对成就系统有些夸张的利用以及其本身在网游界的统治地位，成就系统顺理成章地跻身万人之上，在成为众运营商眼中的香饽饽的同时，也让自己威名远播，扬眉吐气：“是的，大爷我就是能让玩家心甘情愿地把馊掉的隔夜饭吃上几十遍，还得说好吃。”于是，忽如一夜春风来，万千成就似花开，各路网游诸侯对成就系统推崇备至。小到网页游戏，大到数GB的客户端网游，可以允许职业不平衡，甚至可以允许贴图粗糙，但生拉硬拽、撒娇耍赖也要把成就系统给拖进来，哪怕这玩意儿进来后形同鸡肋，说它食之无味都是昧着良心在夸它。

获得成就：突破下限

不可否认，好的成就系统确实能让游戏增色不少，可现在部分网游里的成就系统和副本一样尴尬：做不好，玩不精，不要吧，又不行。这种聚于丹田，拧巴到全身每一个细胞的心态让“成就”像秃头的最后一撮秀发一般挂在那儿迎风招展。反正都放上了，无伤大雅，敷衍下去得了，何必硬生生扯下来，打自己的脸呢？

就技术层面来说，设计一套好的成就系统比设计一个质量一般的副本要容易许多。用不着进行让人崩溃的数据演算，也用不着被技能的PvP、PvE平衡性折磨得一死了之，更用不着为“让Boss在烂引擎上翩翩起舞吧”的弱智想法殚精竭虑。成就系统几乎没有技术层面的门槛，它依赖的是设计者对“成就”二字的认识——是鼓励玩家主动开发游戏方式的工具，还是可有可无的噱头与装点。

如若是前者，那么WoW便是一个很好的例子，好到照抄都能解决某些二三线网游玩法干瘪的问题。无可否认，比起家用机与单机，也就是单人游戏，成就系统更适合社交性强的网络游戏，因为“成就”可以炫耀给别人看时，玩家



左图上：“第一次”成就系列
左图中：成就感何在？
左图下：好的UI让成就页更像一本玩家的自传



的成就感将会被放大。WoW的成就框架可以用铺天盖地来形容，除了用标准的成就标签涵盖所有的游戏内容，还用大量的统计标签来统计玩家在游戏中的行为数字，这让游戏行为被具体量化，直接可视。WoW需要如此之多的成就，是因为本身的游戏内容太多，热汤只有一碗，冷饭却有一锅，成就系统能够很好地鼓励玩家去吃冷饭，以成就的名义用旧有的游戏内容满足玩家所需的虚荣心，一举两得。但为数不少的游戏厂商在照搬WoW的成就体系时，只看到了“数量多”这一点，却忘了第二点，也是更重要的一点——分布合理。

WoW里如此多的成就，由易入难的特征很明显：易的，只要花时间宅就能得到，这部分也涵盖了绝大多数的冷饭内容；难的，需要一定的技术和团队门槛，这部分涵盖了大量的热门内容。即便如此，这套成就也没有饥渴到把“获得第一件装备”“完成第一次跳跃”“日掉第一个野怪”等部分网游常见的成就纳入体系内。一来是因为人家明白毫无成就感和标签意义的“成就”不配称之为成就，不仅无法达到满足玩家心理需求的目的，还会降低整套成就系统对玩家的鼓励作用。二来，可能别人觉得真这么做了，会对不起自己的智商吧。

当自身的游戏内容无法匹敌WoW这等庞然大物时，为自己量身定做一套成就系统显然更加明智。比如某网页游戏，玩法简单，内容也不复杂，基本就是将几年前某款客户端休闲网游搬运到了网页里，其成就走的就是少而精的路子，看不见任何一个低能成就，每一个成就都有不低的门槛。玩家？想拿成就的不在少数，自然争得头破血流。

成就感，嗯，这是个很微妙的东西。

获得成就：很久很久以前……

拜成就感作祟所赐，很久很久以前，在无数个月明星稀，蹑手蹑脚的夜晚，我们就开始自顾自地创造一些“成就”，并深深地沉醉于这一过程当中。没有解锁音效与条状标签的提醒，我们真正地为这些只能与三五好友分享的成就而深感自豪。

无论是以春、曾二哥为原型的横版射击、动作游戏，还是名著战记，在那个FC称霸AV视频接口，游戏币掏空钱包购



从某种角度来说，世博护照比海宝更适合吉祥物一职



比海宝更好

买力的年代，每一个社区里，都有志气少年迎着逃学的夕阳勇敢地创造着8位机的奇迹。不损命通关、不发弹通关、最速通关、刷总分、贪金币、干掉难度夸张的Boss，那些在现在看来简陋得令人发指的游戏在当时被我们开发出各种不可思议的玩法，这些玩法或由奇人奇遇所得或靠口口相传，以至于家有红白机者皆耳熟能详。经过若干小时的忘情游戏，当用不可思议的方法完成游戏时，少年脸上灿烂的笑容和一旁狐朋狗友的兴奋与吹捧，比成就页里闪闪发光的标签要金贵得多，也实在得多。当然，若少年兴奋得失手碰掉了电源线，这份实在会更加沉重。

现在的成就系统，其实就是将我们早就存在的成就情结引导出来，让它表现化、具体化。之所以我们会觉得新鲜，是因为面对游戏，我们正在逐渐减少主动创造“成就”的热情，在游戏功利化越来越严重的今天，已经很少有人可以保持探索游戏的纯粹乐趣。而面对生活，我们却是不折不扣的成就控。就是这样的矛盾情感，当“新颖”的概念和早就存在的情结结合到一起时，我们会觉得它新鲜无比。

其实在生活中，有成就情结的人不在少数，只是表现形式不同罢了。就拿最近的说——世博会的印章收集者。世博会前后，准确来说是后期，大家多少都看到了一大堆旅客像抢购减价名品一样拿着“世博护照”疯狂收集场馆印章的新闻，甚至不少游人到场馆排队，不是为了参观，只是为了盖章，点亮自己的“世博场馆参观经历”。我相信，不少人同我一样，看到相关新闻后不由自主地会心一笑：“哼，成就控。”我还相信有少部分人同我一样，在大妈们幸福的微笑和满是印章的本子上，自动脑补了一条系统提示：“您获得了‘博学者’称号。”

好成就者，当然不止我们的大妈，古今中外，比比皆是，比如前苏联的勃列日涅夫。此君并无雄才伟略或通天之术，倒是一个不折不扣的成就控——他控的是胸前的勋章。和前文提到的囫囵吞枣的某些成就系统相似，勃列日涅夫对勋章的饥渴已经达到了是勋章就要捞到自己怀中的地步。所以，照着物以稀为贵的市场经济规律，勃列日涅夫的勋章含金量自然就成为了传说中的跳楼价，没人会把他的勋章真正当一回事儿。这也和某些设计糟糕的成就系统相似，供人收集的物件既然不稀奇了，还能指望别人在乎它的价值么？







上图： 变态的40个声望崇拜的成就，让无数人的点卡在燃烧
下图左： 成就点数的背后是庞大的游戏时间
下图右： 喜欢跳票且让人又爱又恨的Blizzard

世博护照上的印章、勃列日涅夫的勋章、游戏里的成就标签，对各自的主人来说作用是一样的：记录过往，让个人的经历变得直观可视。要不怎么说成就系统具有鼓励作用呢，人类情结，自古有之。

获得成就：青春收割者

成就对游戏意味着什么，已经不用多说，成就设计的参差不齐，也不必赘述。被琳琅满目的成就包围的玩家，受到“灰色”“未解锁”的刺激开始对着隔夜饭大快朵颐，不得不说，真的有害健康。

成就有希望成为日常活动那样能牢牢抓住玩家在线时间的利器。虽然目前从整体情况来看，很多游戏的成就都只是装饰品，但对成就运用得当的游戏来说，成就就是稳定在线人数的二把手。运营商如此主动热情地给成就添加了这么一个急功近利的期望，自然而然，在经意或不经意间，游戏里大部分的细节内容，都被贴上了成就的标签。于是，有很大的可能性，玩家为了这些成就，或者说成就奖励的具有功利性质的道具，夜以继日，废寝忘食。这时的成就对玩家而言，不再是闲暇时的打发，也不再是有趣的另类玩法，而是一种繁重、趣味性低的累赘任务；对游戏而言，成就也从主动鼓励的辅助工具变成了过度开发的劳役机器。它和过度饱和的活动任务造成的负面效果是相同的：增



这成就，每一个都得要不少人民币才能达成





上图：承载着我们美好的回忆，我们在此也创下过无数个……呃，成就！

左图：无论做什么到了一定程度，都是一种成就，包括常见的集邮爱好者们……你们的成就够多啦！

加游戏负担，降低自由度，加强玩家对游戏的厌恶感。当然，本段所述只针对那些成就系统达到及格线的游戏——起码它达到了吸引玩家的目标——至于那些狗屎一般的成就系统，权当我在说废话吧。

何谓功利性道具？

功利性道具，就是能给玩家角色的经济实力、战斗水平等核心游戏内容带来增益的道具，比如强化石头和提升合成概率的符文。这类道具奖励一旦被过多地纳入到获取难度处于中等及中上水平的成就里，就会有大量玩家被这个道具牢牢地抓住。在原有的日常游戏内容上，玩家会自主地将获得该成就视作必须的游戏内容。要是成就是那种需要N多步骤才能完成的“套装组合”，那么其对玩家计划活动外的精力和时间的消耗更是可怕。

击杀第一只怪物、击杀第十万只怪物、日常活动、法定节假日，这些都是成就的吸盘可以触及的地方。不需要任何理由，成就就能名正言顺地将它们贴上自己的标签，然后扔在玩家面前：“嗟，来食。”成就系统饕餮游戏量的时候，似乎忘记了玩家作为“人”应有的正常情感和作息规律：没几个人能受得了重复击杀十万只怪物，所以外挂被请出了场；节日更多的需要的是休息和出游，所以成就奖励如果贵重到让玩家在享受亲情友情爱情时依然念念不忘，只会让人心烦；习惯每晚用两个小时来做日常任务，结果连续N周完成N个日常也被算作一个成就，所以这不再是放松娱乐的游戏，而是机械且无趣的打卡上班。

当然，你可以说不想这么累的话可以不去拿成就。别忘了，网络游戏有一个特点，玩家在游戏时基本都有与人竞争的潜意识，“不能比别人矮一截，能拿到的就要拿”，正是这种竞争意识的驱动，才造就了网游如今的红火。只要功利性道具不是与顶级难度的成就挂钩，那它对于大部分玩家来说就是唾手可得的苹果，只要投入一定游戏量就可以获得的东西，不会因为技术问题望而却步。因此，很难去怪罪这类追求功利成就的玩家太过贪心，他们只负责“玩”，如果基于一个正常的竞争逻辑而把自己给撑死的话，把压缩饼干放进菜单的厨师，可能仅凭一句“吃不吃是他的事情，关我X事”而免责吗？何况厨师还十分清楚地了解食客是个单纯的吃货，分不清什么是压缩饼干，什么是三聚氰胺。

从玩家对成就奖励坐骑、称号（坐骑甚至算不上功利性道具，带属性奖励的称号勉强能算上）的追捧，不难看出，功利性道具给玩家带来的诱惑是巨大的。如若要把它与成就挂钩，并不只会成为增加游戏负担的脂肪，相反，可以好好利用它对玩家欲望的刺激能力，鼓励那些有机会的高端玩家去争取难度处于国际领先水平的顶级成就。这不仅能很好地避免顶级成就无人问津地尴尬境地，也能满足高端玩家的装X诉求，还能有效地保护道具对成就链的破坏。

获得成就：是时候说再见了……

毕竟，无论怎么神话成就系统，它都只是以增加游戏趣味和小情趣为宗旨的一个记录型辅助工具。真要把它当拯救运营报表救世主的话，还是跪下来给它磕几个头吧。

当然，磕头是没用的……



在城市让生活更美好时，成就也在让人生更美好



谁动了我们的经验条

——快餐与“被快餐”游戏的爱与哀愁

■北京 墨格

《魔兽世界》第三部资料片《大灾变》刚开放6个多小时，欧服的某位宅男就率先满级，他也成了世界第一的85级玩家，这个不甘寂寞的圣骑士随后放出了练级过程的视频，见到屏幕前那张熟脸，估计绝大部分的玩家会扶额感慨，“How are you? How old are you?”（怎么是你？怎么老是你？），没错，镜头前那位就是WLK刚一开放就借着组队Bug在副本迅速刷到79级，并且也是在79级被GM直接永久封停账号的杯具男Athene。虽然当时世界第一的头衔花落别家，但是Athene表示要不是GM干涉，他只需要对方一半的时间就能满级，为了佐证这点他特意放出了练级视频，不过之后Athene的母亲为儿子鸣不平，而拍的指责玻璃渣的视频，则可能更引人注目。

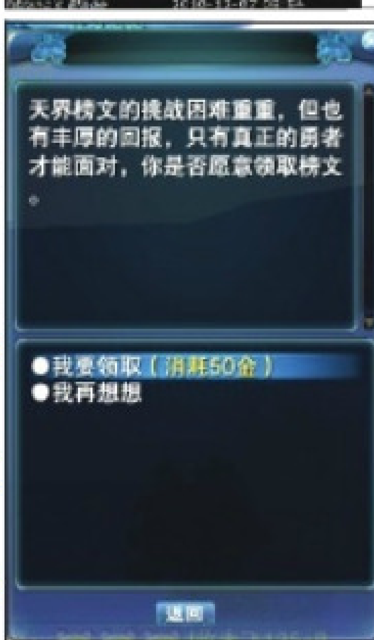
好了，言归正传，这狭长的经验条无论在什么游戏里，都是让人又爱又恨的东西，作为游戏最本源的一个计算模式，即使在时间跨度上拉的足够长，也阻止不了最终累积下来的庞大的“疲劳值”。在经验逐渐变成桎梏的今天，我们的游戏也随之露出了我们不熟悉的一面。

障碍篇：“横亘在我们之间的距离不是你是电信我是网通，而是我刚建号，你已满级”

笔者曾经招呼过很多朋友来玩自己正在玩的游戏，也同样被朋友拉去过对方激战正酣的游戏，待的长的不多，半途而废的不少。忽悠人来的时候总是各种福利满满承诺，来了以后除了物质补贴和偶尔陪练很难挤出更多的时间和精力去全程陪护，在满级前，更多的是一种为了攒经验值为了满级而四处奔波的类似单机的生活，但是有时候这种单机的人生过于冗长，在无休止的练级面前，无奈当了逃兵。

我们还是拿魔兽举例吧，刚进入游戏后的第1级需要的经验值是400，而从59级升60级的时候则变成了18万左右，TBC时代从69级到70级是80w左右，WLK时代从79级到80级需要178万左右的经验，到了大灾变，升级动辄就需要几百万以上的经验，最夸张的是从84级到85级需要916万经验。这样一来，一个庞大而沉重的数字就砸在了满心欢喜想要跨进一个新游戏的玩家头上。这种不友好，让老玩家开新号之前有所顾虑，让新玩家入门后更无所适从。

当然，暴雪在2.3的时候就注意到了这点，它大幅减少了1～60级所



上图：85级世界第一，莫激动。若是认真，你就输了
下图（左）：《仙境传说》从工会成员的总经验值上收取一部分作为工会经验
下图（右）：高额经验背后的货币回收策略

栏目编辑/浮云/Sky@popsoft.com.cn 美术编辑/Lily







上图：风景如此之好，可是又有几个人可以在游戏的时候驻足欣赏呢！
右上图：基本不再有机会能重新经历一次职业坐骑的史诗任务了
右下图：每天的打坐可以获取双倍经验

需要的经验，并且以此为开始，在每新开一个资料片后就相应削减旧资料片升级所需的经验。而在战友招募系统里，暴雪也同样卖了经验的顺水人情——除了三倍经验以外，还有队友升级同样也能让自己的低级号升级的福利，这种皆大欢喜的背后不难看出玩家对于升级经验的疲态。

相比之下，金山的《剑侠情缘叁》似乎更豁得出去，除了活动的时候会送经验道具以外，老玩家回归活动更是唱出了“秒升70”的口号，金山自己主动舍弃了任务剧情的部分，利用速成换取人气，毕竟满级才是新的开始，繁复的副本和PvP内容也需要满级以后才能真正投入进来。不仅如此，《剑侠情缘叁》在推出新资料片的同时并不提高人物等级，这就在一定程度上避免了一个经验堆砌的窘境。再加上中期就推出了师徒系统和双倍药奖励系统，金山是铁了心要让玩家尽快尽早的投入到满级之后的世界中去。

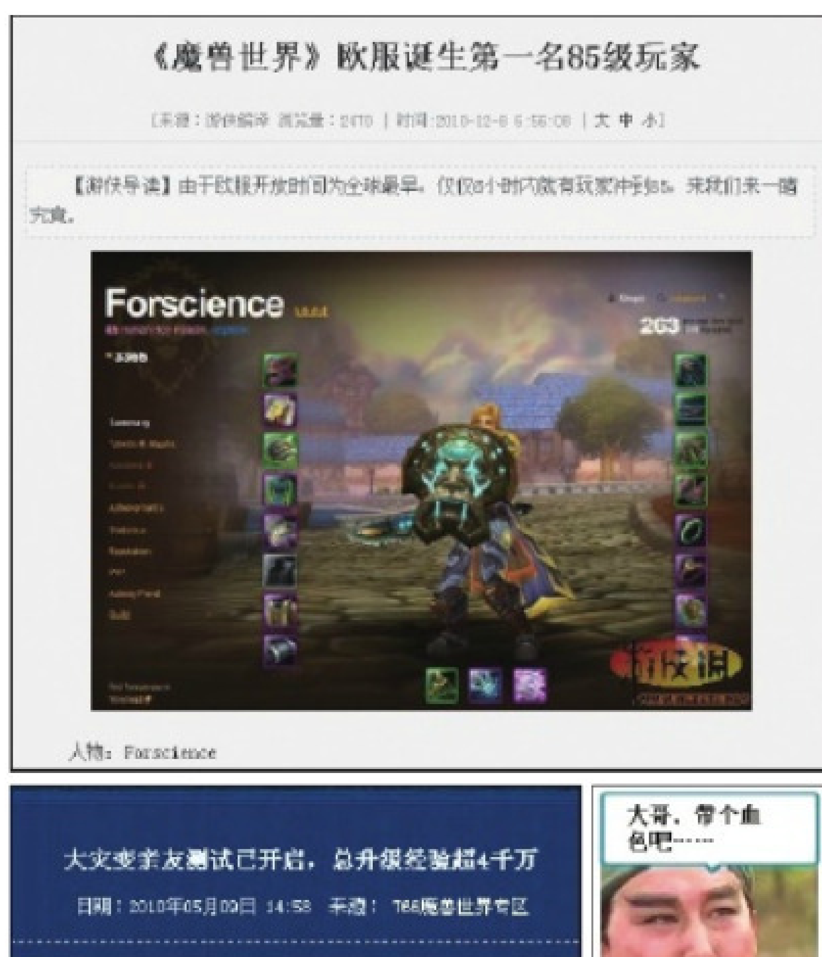
金山的这种焦虑，竟然更胜暴雪一筹！官方宁可大幅忽略掉能更好的进入角色、更好的熟悉游戏背景的任务环节，也不希望玩家被任务困住，在升级过程中草草退场。他们认为现在的玩家只愿意寻求一种最便捷的提升自己以及获取装备和其他附属品的道路，而更悲哀的是他们想的恰恰是大部分玩家所期望的，不知道当玩家对高额经验的抱怨越来越多的时候，他们会不会像灯神一样摩挲着胡子思考良久，然后抱着手臂凝视无数个阿拉丁，手一摊说，“如你所愿。”

我们之前细细数过的庞大的经验值也许在不久的将来真的会变的不值一提，不再给我们造成困扰，但与此同时我们会发现我们所面对的又是另一种游戏了。

优势篇：“当初是你要练级，练级就练级”

当然，不是所有游戏都视高经验为毒蛇猛兽，就像总有一种考试叫重在参与一样，总有那么一部分游戏的精髓就是练级。

这部分游戏玩家的日常生活，就是围绕如何更有效率的获取经验而展开的，这几年国产网游发展的自成一派，不管是即时战斗还是回合制游戏，总会出现诸如师门、押镖、跑环、科举和帮会建设这几类固定单元，这类日常向的活动基本上是全民都可以参与进来的，并没有什么“满级是另一个世界”这种说法。等级的提升一般只跟装备和战宠相关联，有些开放转生系统的游戏倒是对等级还有一些要求。



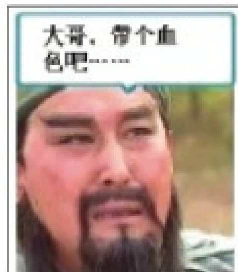
《魔兽世界》欧服诞生第一名85级玩家

【游侠导读】由于欧服开放时间为全球最早，仅仅8小时内就有玩家冲到85，让我们来一睹究竟。

人物：Forscience

大灾变亲友测试已开启，总升级经验超4千万

日期：2010年05月09日 14:58 来源：766魔兽世界专区



上图：世界第一到85的玩家……身上的紫装早已被绿装换下
下图（左）：下个资料篇要多少经验才能练到满级呢？这让人不寒而栗啊！
下图（右）：饲料号的悲哀

这类游戏的聚集性更高，因为有些日常还要求组队才能参与，所以人与人的互动也会开始于较低的等级，也很少会出现把网游当单机玩的局面，经验在这类游戏里并不是玩家面前需要跨过的门槛，而是一种鼓励性质的奖励，每天按部就班的做完日常的几个活动（这类一般都会附带双倍或者高额经验），既是一种娱乐放松，又能获得经验、货币或物品等奖励，对于一部分时间有限的玩家来说，这种休闲的游戏方式，正是他们需要的。

另外比较有趣的一点是，上述所描述的游戏的经验值一般还是维系帮会发展的一个重要环节，是一种互惠互利的双赢的关系，比如《成吉思汗》里的诸多高经验以及获取坐骑的任务都是必须在一个帮会中并且由帮会会长组织成员在某个时间点一同参与的，不过更多游戏还是采取以帮贡数值兑换物品奖励的这种措施来有效的使玩家的公会发展起来。这种维系有时候官方并不做硬性的捆绑措施，比如完美那一母多胞的《诛仙》、《武林外传》等，早年是由会长强制规定每天每人必须要上缴多少奇珍来增加帮会的建设度，玩家需要在这种付出与几个高经验帮会任务中权衡利弊，更有甚者以捐的数量的多寡来累积帮会成员的DKP，并以此来安排帮会刷野外Boss时候的Loot分配，当然这个就有点扯远了。

当练级与日常的游戏生活彻底的融为一体并且成为这个游戏的主要内容的时







左上图：史诗坐骑任务
左下图：如果你指望通过游戏中的行为来获取威望，那你就错了
上图：秒升70

候，所谓的高额经验的困扰便几乎不存在了。40级，玩的是这些；80级，你玩的还是这些，没有什么所谓的“长期难耐的仰视”，所以也不会滋生“各种羡慕嫉妒恨”，更不会因为练级中的“空虚寂寞冷”而早早落跑……不过相对的，既然这个游戏一眼望的到头，玩的，其实还是个时间呐！

矛盾篇：“如果游戏乐趣和游戏人气都掉到水里你先救那一个？”“唉？不是应该先救丈母娘么？”

虽然说很长一段时间以来，我们都以制作方是否是“做纯粹的游戏”，“做具有乐趣的游戏”来判断一个游戏的优劣时，我们总认为纯粹而理想的出发点总能带给我们意想不到的惊喜。而事实是，即使是暴雪，也是踏着前人失败的足迹，冲着叫好又叫座的双赢目的来研发自己的作品。

《魔兽世界》中，在不断的削减升级所需要经验的同时，暴雪将术士与骑士两个职业本来需要做史诗任务才能获取的职业坐骑都改成了由NPC处直接教授。它放弃了60年代最著名的几个副本，因为它不希望玩家在获取自己的专属坐骑时还要经历漫长的副本考验，而任务和击杀怪物所给的经验值又远远溢出自己升级所需要的，这势必将导致玩家不需要完成太多的地球任务就能直接穿越黑暗之门，于是暴雪又放弃了很多本来可以拿出来和玩家们分享的彩蛋。在我们都以为暴雪的天平倒向了我们不希望看到的那面时，暴雪推出了随机副本的设定，让那些蒙尘的散落在旧大陆各个地方的大小Boss们，终于等到了势均力敌的一战。而这，可能也是暴雪对于不断被快餐化的游戏的一点小小的补偿措施。于是，玩家的升级方式除了刷怪、任务和战场外，又多了一项——随机副本，这睽违已久的自强队真是令人无比的怀念。

值得一提的是，暴雪在3.2的时候送给了部落一份礼物——他们在环形山设置了一个毒皮暴掠龙的日常，以收集幼年暴掠龙的乳牙为计算方式，收集满20颗就说明小龙成年了，它就成为了一个新的坐骑。这个日常在50级左右的时候就能接取，相当于为环形山的任务线增加了很长的一部分，这份精心的设计，不难看出暴雪对于旧大陆仍旧有着割舍不了的情感，他们一面在降低这款游戏的上手难度，缩短早期练级的时间，一面又希望玩家沿着2005年大家的足迹走遍这片神奇而让人感动的土地，聆听每一个NPC的故事，了解每一个区域的历史。



其实人气有时候并不和游戏乐趣挂钩，但是当人气低迷的时候会直接对一个游戏的乐趣产生质疑，而招来人气的方式一直离不开“易上手、低难度、降经验、送道具”这种俗烂套数。当年老《天下贰》就是这种惯性思维下的牺牲品，叫好不叫座的情况有时候更多的是因为宣传力度的问题。回炉之后的《天下贰》作为一款绿色网游推出，游戏性和故事内涵上与老《天下贰》相差甚远，唯独因为连番的广告轰炸吸引了很多前来尝鲜的游戏玩家。当第一批玩家迅速厌倦离开的时候，网易又利用节假日开放了1～70的节日速成活动。一时间，服务器线线拥挤，官方性质的揠苗助长也只是饮鸩止渴，把练级







上图：早一步获取经验，就可以早一步来到新的地区，接更高级的任务，大更高级的怪，穿更高级的装备。人生不也是如此循环么？
下图（左）：想获得更好的职位？OK，“贡献”些经验吧
下图（右）：以练级为主的每日日常组队任务

过程抽成真空，让经验条无法成为人气的阻碍，但是浮躁的游戏又已经丧失了最初的大荒本貌，已经离开的制作团队一直想通过游戏向玩家传达的对于“道”的探讨，但这些也已经埋在了大荒深处。这是一次失败的质疑，游戏乐趣永远不是影响人气的唯一因素，但却是挽留人气的最后一道防线。

所以说，游戏的乐趣和人气从来就不应该人为的分离开，在取舍之前，我们更多的应该考虑如何共处。

商业篇：“我和你有什么生意上的往来么？”

在一般情况下，经验值和货币之间并不是这么赤裸的关系，起码官方会这么猴急的不多，但是终究会有意外，我们先从这个意外讲起好了。

某个与暴雪名字相近的网游公司，七拼八凑组合成一个网游，山寨了部分其他游戏的技能树，有着不太健全的内挂，大致以很容易被杀的跑环任务和同样容易被杀的野外刷怪为主要升级方式。这款游戏最有趣的地方就是官方不遗余力的敛财，印象比较深的就是升级过程中打怪会掉落空的经验球，佩戴在身上后打怪的经验并不减少，但是经验球会吸收同样的经验值，直到储存值满。玩家出售的经验球价格并不高，为什么他们愿意以这样的低价出售而不自己使用呢？笔者尝试了下发现，当你意图使用经验球的时候，系统就会收取你一定数额的费用，并且还是人民币兑换的商城货币，如果你忍痛交了保护费试图再磕几个的时候，系统会再一次伸手，因为如果要突破每日使用经验球数量的上限，就要继续缴费……这个游戏另外一个令人印象深刻的深坑是钓鱼，这不是普通的鱼，按照钓上来的不同的鱼来奖励经验，随机咬钩，有时候钓一条鱼胜过野外挂机N小时，鱼竿第一次是用游戏货币购买，第二次开始就是商城货币，尝到甜头的玩家相当于就是花了真金白银来试一次手气赌获取的经验值的大小。现在想来，这敛财的部分可能是这个游戏唯一花心思的地方了。

要说更接近一点“直白的货币与经验的官方交易”这层意思的，可能还是要说完美，虽然它的游戏也有内挂，但是它所贩卖的是内挂的时间，也就是变相的出售那段时间内手动打怪所能获取的经验，不过近期的趋势是通过奖励一段时间内保持在线的玩家这种人民币物品，来增加游戏的在线率和在线时长。不过完美对游戏货币的通货膨胀做的不错，它采取了用游戏内大额货币来换取奖励高额经验任务的方式，成功的回收了不少货币。

不过隐藏的比较深的一种金钱与经验之间的关系是保护关系，很多游戏会设定死亡惩罚，在一个天文数字的升级过程中，最怕的就是无谓的经验损失，官方通常会提供一种替身符形式的道具，死亡的惩罚由替身符一笔带过，玩家损失的只是一点金钱而不是让人头疼好几天的大管经验，最相似的例子还是《神泣》里的复活道具，当时以“一个人只有一次生命”为卖点的死亡模式终究没有逃开商城的泥沼，无限的替身复活道具与艰辛的练级过程并列在一起，展现出的仍旧是一幕金钱与经验的陈旧闹剧。

再接下来谈的就是游戏内玩家与玩家之间的交易了，这个说起来太空泛，我们举个例子吧。实际上《魔兽世界》的2号交易频道常年刷的“带刷破碎1小时50w经验保底有意mmm”，这种就是最典型的一类了。不想在旧大陆疲于奔波劳累的小号，可能都会选择食用副本饲料来进行成长，这使得国服带刷的行当从来不缺少人才，更重要的是从不缺少发现副本bug的人才……这种处在灰色地带的地下交易，并不值得提倡，也附带有很大的风险，而频繁出入一个副本也已经开始会被直接传送，但是仍旧有不少人铤而走险，为收益，更多的也是为了逃避沉重的升级之路。

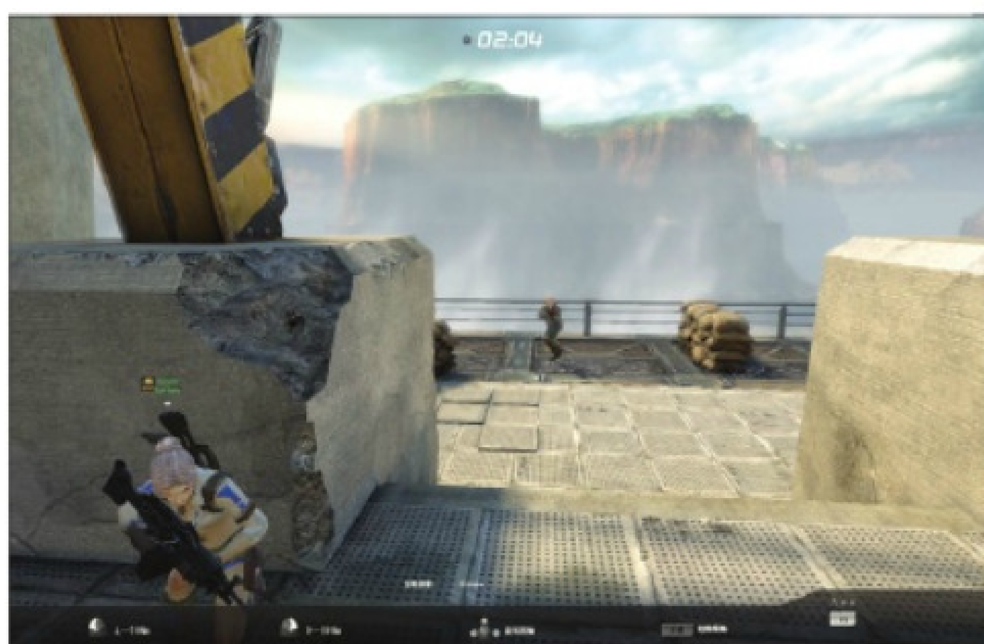


有的人玩游戏不是以获取经验为主

游戏的快餐化是一个不可避免的趋势，游戏不断的降低它的门槛以纳入更多的玩家，而玩家亦青睐上手容易升级快易操作的游戏，两者的大部分群体一拍即合，剩下另一部分人苦恼于无法改变的现状和抓不住并且越变越模糊的将来，唯一看的清的，是屏幕下面不断延伸的经验条……







TPS网游来了

上海 西塞罗

我们一直期盼着国产网游的崛起，但年复一年地，我们等来的无非是些山寨《传奇》，山寨“魔兽”，山寨“CS”式的作品。在这同质化现象严重的产品大潮中，厂商们还竭尽全力地宣传自己游戏的特色，想想都会觉得很有意思！而随着TPS网游化的到来，射击类网游将因此改善产品同质化严重的现象。虽然这款游戏目前甚为低调，但是无论从图片还是视频都让玩家眼前一亮，我们不禁要问道：“他是否会超越现有市面上的其它射击类网游产品呢？”

目前游戏制作越来越复杂，尤其是美术部分，不少大作可能大公司的子公司孙公司加在一起就没法做完，需要发包到全世界的游戏外包公司。所以现在国内除了各种网游公司，还有相当多的外包公司，不少世界级别大作，如《孤岛危机》、“战神”系列、“使命召唤”系列等都国内都能分担到相当幅度的制作。虽然名声不显，但外包企业占据了中国游戏业非常大的比例，目前上海地区有4～5家较为正规的游戏培训机构，就以培训游戏美工为主，每年都有许多毕业生进入外包公司。其实和富士康这类传统产品的“代工”与“外包”一样，代工的优点是风险小，但是利润也小，代工厂商一多还面临着竞争的问题。现在在上海地区游戏厂商竞争已经趋于饱和，不少游戏厂商都已把业务转向上海周边或是成都地区，而更小的公司也许会觉得成都竞争也更加激烈，进一步向厦门西安武汉等城市扩展。这些年来，不少员工福利占公司支出的要求越来越高，就算不涨工资，公司负担也在上升。所以不少上海的游戏公司纷纷把外包业务转往外地，本身重新强调自主开发。例如维晶就在最近曝出几个自主新作，PDE（《古墓丽影》前制作人在上海开的美术外包公司）也招起了策划做网游项目，维塔士号称永做外包不会变，于是肥水不流外人田做起了游戏培训的业务。对于这些公司，在收益不断摊薄的今天，决不会仅仅满足于美术外包，而是要尽量争取再上一层楼，现在的网游产业当然是一块诱人的大饼，能有参与的机会绝不错过。

这篇文章的主角——英佩游戏就属于这样的公司。英佩游戏前身名为Epic Games China，和著名的Epic Games有着密切的关系。虽然名字像是完全子公司，但Epic Games只是一块招牌股，真正的控股大老板另有其人，他和Epic Games合作，在大中华区和东南亚推广虚幻3引擎。除了《战争机器》、《虚幻竞技场》，他们作为外包游戏商还参与了其他不少游戏大作——《剑灵》、《黑暗血统》、《NBA 2K》等等。现在这家公司重新调整了股权，招牌股也不要了，更名为英佩游戏，算是从蝌蚪变成了青蛙，Logo也重新做过，走上了网游的自主开发之路，《全球使命》就是他们的第一款网游。英佩转行自主开发的决心和魄力比其他外包公司大得多，其他公司的产品只是交给大厂商运营，而《全球使命》的

运营公司臻游是一母同胎，两公司的CEO兼总裁为同一人，如此大的手笔，据闻他们的目标就是成为上市公司。

作为英佩游戏的首款游戏，《全球使命》采用了TPS模式。说到网络射击游戏，虽然国内有数款不错的在线射击游戏，但无不以CS和L4D为蓝本，对于一般的网络游戏玩家，TPS还是很陌生的一种类型。《全球使命》简单来说就是《战争机器》的翻版——《战争机器》有的，《全球使命》都有，过肩射击，背靠掩体，把人打趴下后你可以冲上去搞终结一击。当然，在画风上《全球使命》和《战争机器》充分划清了界限，鉴于主流用户的品位，《全区使命》摒弃了《战争机器》油画般油乎乎的画风，改用了类似《使命召唤》，《战地之王》这样较为清新明亮的写实风格；游戏人物也不是那些五大三粗的糙老爷们，而是走美型路线，颇像走秀明星上战场。TPS作为FPS和普通3D射击的融合类型，更加ACT化，对于接受不了主视角的玩家来说也更容易上手。《战争机器》类的TPS更是加入了掩体躲藏的要素，如果玩家有相关经验，就会知道这种游戏正面对抗很难打死对方，而要互相包抄斗智，瞄准要素也被大大简化了。同时作为ACT化的结果，游戏也势必增强了肉搏部分，许多FPS都虚化了近战，甚至不存在这个概念，但对于大部分TPS，这属于逃不过的环节，而且因为双方的动作都能完整显示，要求比FPS要高很多。

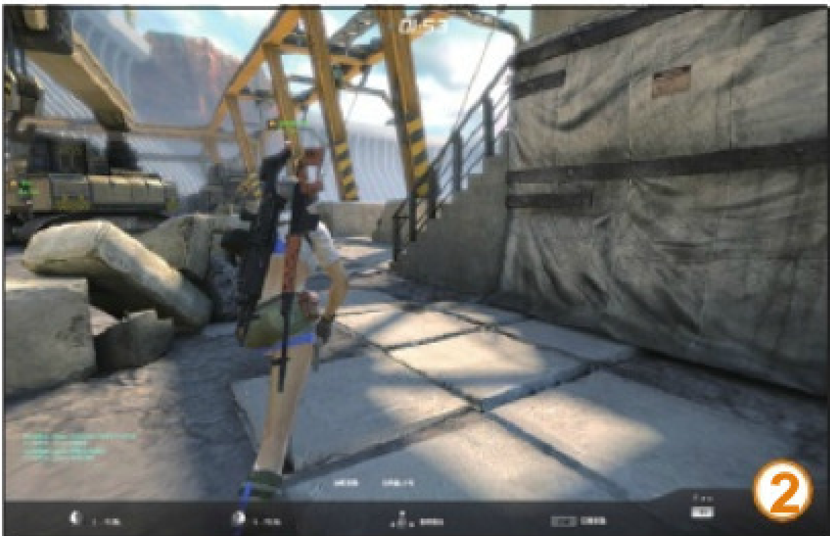
对于曾经属于Epic Games大家庭一员的英佩来说，制作一个《战争机器》类型的游戏自然熟门熟路，但知道怎么做不意味着能够把它做好。英佩前身作为一家美术公司，《全球使命》最大的难点就在游戏各部分的磨合上。《全球使命》的美术在国内是相当领先的，画面达到了一般单机游戏大作的水准，虽然靓丽的人物风格有些卡通化，和写实场景有些不符，不过那也是为了国内玩家的倾向而做。《全球使命》的操作也非常简单，玩过“CS”的人经过游戏内置教程就能简单上手，武器系统与性能也与流行MMOFPS大体相同。游戏目前技术封测二测已经结束。

《全球使命》在系统上最大的缺点，就是因为它的弹道设定。《全球使命》弹道比较真实，枪弹真的是从游戏里的”枪口”出来的。虽然这样咋看不成问题，但是TPS游戏枪口就算指着准星，方向也是斜的，而且离身体越近方向偏的越厉害，近处反而不如远处打得准。如果玩家是个有心人，在封测时自己做个测试，就会发现近身时所有的子弹都打在了准星的左下方，如果说冲锋枪，突击步枪等等还能远处制敌，那么本来就用来近战的霰弹枪一下子就成了废枪。这种相对“真实”的弹道的另一大缺点就是玩家靠墙角射击时，子弹很可能全部打在墙角，而非准星里扣住的敌人。准星加上游戏地图的设计问题使得狙击枪成为了最受玩家欢迎的武器，不管你是不是狙击玩家，都要在游戏里背上一把狙击，不少地图往往也会演变成狙击大战——大多数人都躲着掩体扛着狙击乱瞄，真正冲锋的反而很少很少。

除了武器设置，游戏里的动作也有问题，男女角色同用一套动作模组，结果男性角色运动起来摇摇摆摆有些滑稽——好在激烈战斗中玩家不会去注意这些细枝末节的问题。动作最致命的缺点则体现在了游戏的近战上。秉承《战争机器》的传统，《全球使命》的近战十分强大，2~3下就可以结果一人。在《全球使命》打不准的前提下，肉搏就更显重要，在近战时超过了枪支成为第一攻击手段，只要几个翻滚，对手近距离根本击不中你。近战如此重要，双方的动作磨合却相当粗糙，游戏里肉搏动作只有一种：站着用枪托敲。于是你站着他用枪托敲，蹲着他用枪托敲，爬着他一样站着用枪托敲，受方姿势变化万千，攻方以不变为万变，我管你什么姿势，碰没碰到，在我范围之内都要死。武器散射率和动作失调让近战极其混乱难看。

当然从一测到二测，我们欣喜的看到游戏的进步还是非常明显的，首先是人物都更加强壮，不管是GG还是MM都长出了肌肉，显得更加俊朗了。游戏内的光线经过调整，也让画面更加鲜明。另外，二测尝试性的加入了成就、军衔等内容，游戏服装等收费型内容也初见端倪。游戏初版测试时盲射没有准星，在二测根据玩家的意见加入了，虽然效果见仁见智，但至少仍可看到厂商的诚意。游戏目前也加入了中弹时的效果，玩家被击中时在动作上会有反应。鉴于国情，游戏中绝对没有血腥内容，但是也加入了防弹衣破片，给玩家视觉上以反馈，命中感大增。据玩家反馈，这次《全球使命》的评价比一测时要好很多，尤其对游戏优秀的美术赞不绝口。目前网游TPS并非只有英佩一家在做，韩国GSP的《Hessian》和Neowiz的《Dizzle》，都是《全球使命》的同类竞争对手。不过作为国内首款MMOTPS，又由由具有国际实力的国内游戏美术公司打造，如果能克服弹道和动作的问题，恐怕将会成为国内最优秀的射击对战游戏。P







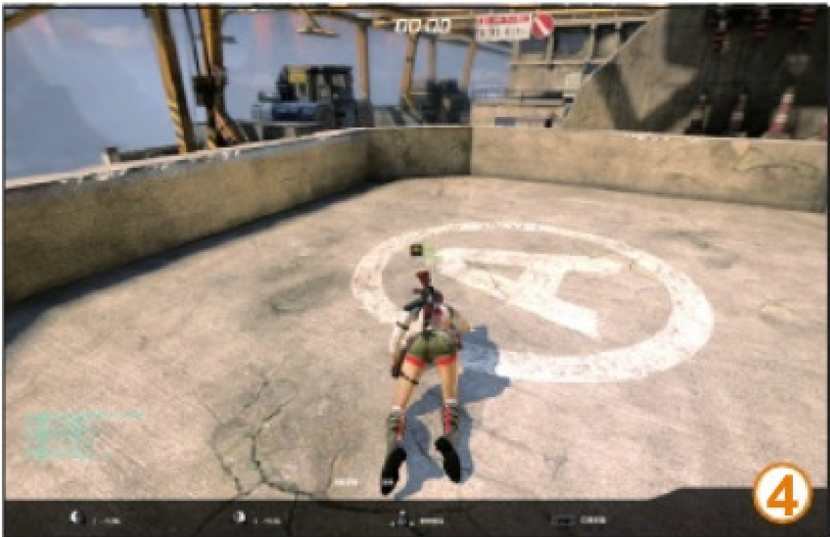




图1. 不少武器在游戏中散射率过大
图2. 游戏美工在国内算得上先进水平
图3. 多样化的游戏场景
图4. 和《战争机器》一样，玩家也会被打至残废状态，只能爬行求救
图5. 现在《全球使命》不少地图沦为狙击大战

2.14宅时刻

■湖北 我爱luo

本着服务“2.14”各位宅人的精神，在下发个荤段子。御宅族，你们果真以为1+1=2么？不，1+1有很多种可能。比如说在中国它的结果≤2，在印度它的结果甚至可以为N，而在欧美一些国家里，它的结果是0。这到底是什么意思呢？想知道吗？想知道吗？在下不是坏人，是不会玷污那些不懂装懂的幼小纯洁的心灵的。可就是这么不正经的段子里，正经的人儿还是能发现它逻辑上面的问题，假如宅男你哟，是个剑走偏锋的“同志”，那么接下来我差不多就是满嘴胡言了。因为你很安全，既不会无缘无故搞出人命，也不会狗急跳墙误入游戏美人计里。但如果你对某国动作片情有独钟却单身成了“剩”，那么同样恭喜你，你买对了这期的杂志。

这年头美女都是画饼充饥

如果你们看不出来，我就只能死皮赖脸地告诉你这话包括“歧义”在内有两层含义。首先说美女是画饼充饥，是因为她们的确都是这么做的。为了脸蛋能够在镜头上显得小一点，每餐饭美女只需要嗅嗅就能饱腹。是真的有这种效果吗？我用亲身经历告诉你，这无非是画饼充饥罢了。而宅男们对于美女的追求不也是画饼充饥么？什么女神，什么女王，什么公主，你呼前拥后，她们倒还不如你的右手亲近。基于此，宅男们啊，你为什么不给自己的右手加冕顶礼膜拜再封它做你世界里的女皇？什么游戏美女比你右手漂亮？各位宅自制ACG壁纸这么久，难道不知道有一种软件叫做PS？那些所谓的公会美女啊，我可以确定以及肯定地告诉你，倘若她的图片没有进行PS，她们自己都不好意思放到网上。

如果现在你醒悟了，决定不要相信公会美女图，请接收本文的合理配送“请务必相信某些草根待红美女很漂亮”。我表示绝对不是因为我是草根美女，还那个待红，所以教唆你们相信我的P话。但事实是，以女性的眼光捕捉，我的确被某些草根电到了。想必各位对于去年在某游戏博客上走红的“奶茶妹”有印象吧，多清新啊。如果没有印象也无所谓，还有个著名的例子代言过风色幻想的“豆花妹”。作者偏见般的潜台词是，她比神马的童言巨乳果树瑶正多了。说到草根，其光明的对立面——名人，也不得不提及。厂商请的代言美女啊，身材绝对是一等一的货色。这也倒不是说她们没有PS，而是说她们身材的底子好，PS只是锦上添花罢了。可是



魔兽“冰封王座”的同时，也成就了无数的“游戏女王”


草根美女：奶茶妹



你们肯定看到亮点了，是不是？





上图：众美女亮瞎了谁的狗眼
右图：想娶凤姐？先把自己打造成奥巴马式的人物吧

倘若各位宅质疑她们的美貌，在下也只能很遗憾地告诉你“都是些三有产品”——有浓妆，有P图以及有灯光效果。

这年头找美女的都望眼欲穿

不用怀疑，请相信你的直觉，这句话又有两层含义，但是没有歧义。一来，宅男们找美女都是找得望眼欲穿，就算有孙悟空的火眼金睛，寻觅得头冒金星，也不一定找得到合适的伴侣。

画饼充饥，画饼充饥，游戏厂商给你画的美女饼子哪里去了呢？想知道吗？想知道吗？据说，某个游戏美女在代言游戏的时候曾经说，她最喜欢玩的就是该游戏并且会玩很长时间。当然，我是不信的，可是总会有玩家信。就算她们说的是真的，那些游戏美女一天打12个小时的游戏，还没有黑眼圈，还肌肤水灵，还能日理万机地飞越两岸三地拍写真、拍广告、吃KFC拍艳照门，顺便还能抽空参加某某卫视的相亲节目，某某电台的现场直播，某某频道的娱乐明星秀场……你以为她是奥特曼啊！能一字排开，一打一模一样的体型。这货不是量产机么？更讽刺的是，国内凭借魔兽高玩名号走红的游戏女王SASA，曾经在微博里坦承自己两个月不玩魔兽，AFK好久了。那个曾经叫嚣着自己是国内少有的女性高玩的人，一经成名、一接触代言就彻底卸下虚伪和假装了吗？说到底，不管是厂商请美女代言游戏，还是美女号称自己玩游戏，不过都是希望取得名气的一种手段。你果真相信那些代言游戏的美女会在游戏里出现吗？其一，宅男应当考虑你在游戏里遭遇到这些美女的几率，其二，你遭遇了认不认得马甲又是个问题，其三，你认出来了又能怎么样，其四也是最关键的一个问题，你觉得美女真的有可能玩游戏么？想解决这个问题其实并不难，你瞅瞅哪个代言美女是用眼镜的。成天玩游戏的还不近视，你真当那是氪金狗眼啊。记得兽兽在代言蓝港的《西游记》产品时，说自己喜欢玩的是《跑跑卡丁车》。若是代言人都说自己不玩这个游戏，这样的代言未免也忒不专业了吧。用《非诚勿扰2》中的台词来形容，就是“拿了钱还骂钱，那就叫不义”。与此相对的，就是砸锅卖铁玩游戏的你们的趋之若鹜。死在美女怀抱里的想法是好的，可是如果你真的孤注一掷朝那画着美女的陷阱里冲过去，最后等着你的可能是凤姐了。为什么这么说？20岁的时候不懂事因为游戏耽误了婚恋和前途，30岁的时候就要吃很多苦啊。说不定等着你的，就只剩芙蓉跟凤姐了。不结婚这句话说起来很容易，就怕你哪天尿急，混乱搞出不得不背负的人命。





左图：你猜“兽兽”喜欢玩什么？
右图：就算SASA不玩游戏也照样红，你明白这是为什么吗？

那有没有兼顾游戏和恋爱这种一箭双雕的美事呢？虽然不是每个玩家都有火辣的身材，不是每个有火辣身材的玩家都有着林志玲般的声音和天使脸庞，不是每个有火辣身材、林志玲般声音、天使脸庞的女玩家一天大部分时间都出没在游戏中……假如你能你遇到这万万分之一的概率且没有悲剧的结局，你会怎么做……一个字“上”吗？

喂喂喂，宅男们，你们可以不可以传统点。内心可以骚得驴打滚，但千万别表现出来吓跑了美女。女人的幻想是王子骑白马，即便你做不成她的白马王子，至少也要默默的守护着她和彼此的恋情。冲动是魔鬼，而守候的感动将会长留人心。

发生在《魔兽世界》中的故事虽然离奇，但动人得催人泪下。24岁的肖娜是个在美留学生，她在“魔兽”里遇到了真命天子刘小洋，经过一年零四个月的时间。她将感情由网络延伸入现实，他们相爱，于网络。聊天软件、视频、电话，他们感情越来越深。刘小洋曾经向肖娜借过1万元，理由是家里有急事。肖娜不疑有它，对他满怀相信，真诚以待。可当2010年9月，肖娜独自撑过14个小时的飞机，在步行街整整等了7天之后，那个人却没有按照约定出现。于是肖娜在电视前说：“虽然他的辩解很苍白，但是我相信他”。仅仅是相信而已。只因为那个男子家境贫寒，却会千里迢迢，不顾昂贵的运费寄一些湖南特产给肖娜。小小的细节通常都会让女生感动好久好久的不是么？宅男们啊，即便是你没有刘小洋遇见肖娜的这种福分，但你的用心对于每一个心地善良的女孩子来说都是难得可贵的，而且值得品读很久很久。要是在追女生的过程中，你做了很了不得，很伟大的事情，那就更好了。因为它将如同一把丘比









左图：萌宅
右图（上）：二次元宅的家
右图（中）：骑白马的不仅有王子，还有唐僧
右图（下）：技术宅真可怕！

特的钥匙一样，打开了少女们的心扉。那伟大是多伟大呢？其实伟大很简单。只要你深爱着，为了爱人无怨无悔。那个唤作刘小洋实名为邓辉的男孩啊，其实因为自卑自己是聋哑人，怕肖娜看不起他，宁愿被误解，宁愿忍受痛苦而放弃。他无怨无悔地选择了自己承担所有的罪过，只是希望肖娜能放弃自己选择更好的幸福。到这里，我们的“山口山”童话到此就完结了么？正如每个童话故事的结局都是王子和公主过上了幸福的生活一样，节目组帮肖娜找回了自己的爱情，有情人也终成眷属……案例很神奇？不，只是游戏里真心待人的依然存在而已。虽然绝大部分的网恋没有开花结果，但是我们也没有理由否认游戏里的真爱。通过网络认识跟通过现实认识又有什么区别呢？游戏不过只是个平台，而行走在这个江湖里的各位，你们可都是活生生的人呐。正如同敲击键盘的我能够把自己的心意传达给各位知晓一样，御宅族的心意也能通过游戏网络传达给你们喜欢或者牵挂着的人。轻轻靠近，不要自卑，不要做出常人所无法理解的宅之基情，默默地努力。当你变得更好，世界伴随你一起吐露光明。





”山口山“的爱情传说最终以王子和公主没有从此幸福地生活在一起而落幕

这年头宅的恋曲也是能萌发的

有一种宅叫做虚无宅。他们不社交，没什么朋友；生活态度负面，经常想自杀；毫无上进心，对什么都没兴趣；最重要的是过得浑浑噩噩，完全不了解自己。强烈强烈建议这类苦宅通过心理咨询拯救人生。各位人生观显然已经别扭成傲娇了啊。

有一种宅叫做纯宅。他们人际关系缺陷，少朋友，又抵触各种交往；虽然有工作，也只会在必要时候出门（包括旅游）；与ACG没有太大关联却有某种宅的狂热爱好。但是请砖家叫兽不要威胁，就算按心理学3要素来判断，纯宅的心理威胁充其量也就是社会功能稍微削弱而已。因而作为正常人的“家里蹲”，最糟糕的地方在于理想不是现实而导致的自卑等心理落差。那么请各位做些令人有成就感的事情吧，就如同公孔雀寻求配偶那般，展开你最漂亮的尾羽。

有一种宅叫做二次元宅。他们是二次元狂热分子，经常会忽略现实，因而不被世人接受，被理解为怪人。如果阁下决意要在二次元的道路上奋斗不息的话，强烈建议找个志同道合的女人（腐女

的几率相当大）。所以请擦亮眼睛，不要杯具了。

有一种宅叫做萌宅（ACG宅）。他们喜欢二次元萌文化，但不一定要宅在家里，任何萌的地方都是他们的宅之家。作为社会功能基本正常的各位，很难想象有什么会阻碍你们的恋爱。想必你们已经有心仪的萌女了吧。那么振作自己，请行动吧。

有一种宅叫做电脑宅。他们对电脑技术相当精通，可是宁愿呆在电脑面前而不愿意出门；虽然超常智力，但有着相当低下自制力。不过好就好在，在这个流行嫁给短命多金“IT”男的年代，各位还愁什么娶老婆呢？赶快抽空出去用电脑技术泡妹子吧。

有一种宅叫做技术宅。他们是神一般的存在；喜欢钻研各种知识和技术因而导致忽略了社交；一心专注于自己的知识领域，是专业性、权威性的萌宅。如果你恰巧属于此类的话，请务必相信人是有共同点的。在被那么多激情宅膜拜之后，技术宅的你踏入社会也必然被各种小女生膜拜吧。既然如此，随手拈来一段姻缘，然后再倍加珍惜。这辈子，你们都值了。

看看现如今得型男靓妹都亲自上阵动手开找，只有各位宅男一味地在内心里期许。期许着天女下凡，期许着萝莉入瓮，期许着有朝一日不费吹灰之力取到个绝世大美女。



所谓的美女公会放的相片不过是增加一个出名的机会罢了，请看这张图，若她敢说自己没P过图，全世界的摄影师都笑了

爱情、权力、财富和尊严。在网络时代，御宅族可以创造并拥有一切；但是套用蓉容写小月月的一句话就是“神马都是浮云”。因为这种种的种种一旦被尘世的阳光普照到，就立马死翘翘。每逢有现实的约会，我的那些宅男朋友无一不是在婉拒的”我见光死”“我就一宅男”。长此以往就真的能舍弃物质追求精神了么？我看未必，不然怎么会有网游打出房地产的诱惑，怎么会有游戏抛出极品武器掏空玩家钱包，怎么出现了美女营销和露乳沟露股沟露光光的大姑娘？说到底，宅类还是俗不可耐的。大部分并不是舍弃了物质，而是假装看不见，再自我麻醉自我催眠着逃避现实“与其不被接受，倒不如不接受别人。”多轻易而单纯的绝望啊，舍不得随世界改变便躲起来不管不顾不看，如果这样还不至于孑然而孤独，那么世界的真理又是些什么呢？这才是宅类寂寞的缘由吧。不是不被理解，是根本不想去辩解；不是没有追求，是根本不想去追求；不是无能，不是无才，不是无力，而更多的是宅们不愿意吧。

因为你闭眼了，所以世界黑了。

因为你选择了孤独，所以世界寂寞了。

因为宅，所以我们被放逐到现实的边缘，不被接受着。



翟凌和《西游记》似乎完全沾不上关系，难道双方合作的基础仅仅是“XX门”的高人气关注么？

可……这样真的够味吗？心……还是会痛的吧。自嘲的时候会想要哭，痛恨自己又忍不住放纵，渴望爱情却明白着自己没资格谈一份至真至纯的爱，索性放弃。瞧，宅起来多简单。

但也很悲哀。

“喂，今年的情人节就这么宅着结束掉吗？”

“不甘心啊，老湿！”



左图：来获取属于你的一一切吧
右上图：谁不曾有梦想？
左下图：你想要韩剧女主角一样性格别扭么？
右下图：你甘心么？









Ezio的记忆跳回1499年12月的梵蒂冈（前作的尾声），与“女神”Minerva在西斯廷教堂的地窖相遇。Minerva留下了谜语般的一句话“接下来靠你了，Desmond”，便消失无踪，满腹狐疑的Ezio步出地窖，发现先前倒地的教皇亚历山大六世（Rodrigo Borgia）已逃之夭夭……

PC/PS3/X360

刺客信条——兄弟会

■Assassin's Creed: Brotherhood■动作■Ubisoft Montreal■Ubisoft■2011年2月22日■策划 本刊编辑部


这注定将是Ezio和Cesare Borgia的命运对决！

"刺客信条"系列作为Ubisoft新的旗舰，命运可谓一波三折

初代以讨巧的十字军背景、精致细腻的美工、令人耳目一新的开场以及炒得沸沸扬扬的"美女制作人"赢得大批玩家和游戏评论者的欢心，200多万套的销量和媒体高分足以说明其影响力。但很快，所有人就发现它只是个锈花枕头，重复的任务和战斗方式让人兴味索然。

《刺客信条Ⅱ》改头换面，背景转为同样具有吸引力的中世纪意大利，内容丰富、任务多变，音乐和画面也无可挑剔，游戏中处处可见制作组的独具匠心。

也许是翻身仗打得太过漂亮，系列的第三款作品《刺客信条——兄弟会》被视作是前作的衍生作品，甚至外传——主角和背景均未更换，主标题里也没有决定意义的"Ⅲ"字。在前两作中，陷入圣殿骑士以及阿萨辛纷争的Desmond Miles，被Abstergo绑架，被迫经历了他的先祖——一代的Altair和二代的Ezio的记忆，以寻找能让人屈从于所有者意志的伊甸碎片的下落。在二代末尾，Desmond被Lucy拯救。现在，他要再次回到Ezio的记忆，这次他要组织兄弟会，正式与圣殿骑士展开对抗。

回到Ezio的记忆时，他已是一名从容、睿智的中年男性，游戏开始不久，Ezio与教皇直属部队的指挥官Cesare Borgia（教皇的亲儿子）发生了冲突，一段对话后便进入了与其手下作战的环节。本作的战斗有连击、防守反击和致命一击等花样招式，总来的说，战斗门槛仍旧很低，能轻松上手。比如连按攻击键就能使用连击，防守反击的判定也非常宽松。在杀死一个敌人后对周围的敌人按住"×"键还可以秒杀一大片——这是本作新加入的对战技巧。如此简单的战斗，只要注意此过程中不被敌人打断即可。

战斗过后，Ezio和叔叔Mario回到奥迪托雷庄园（Villa Auditore），也就是玩家在前作中苦心经营的根据地。如今你已是这里家喻户晓的名人，走到街道人都会有居民向你示意。在这里玩家也会接到几个分支任务，和前作中差不多，也是搬搬箱子跑跑腿的小任务。接下来就是一段比前作中更为香艳更为直白的"不健康"剧情，看趋势，这大概也会成为系列的特色被保留下来，就如"战神"系列一样。缠


飞檐走壁仍是家常便饭，而且不需要多少动作游戏基础


战斗难度简单，表演性强——还记得同样的战斗场面在E3现场博得的欢呼声吗？


攻城战是本作在发售前重点宣传的部分，达·芬奇的点子果然棒

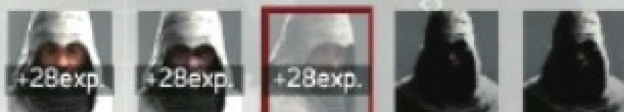


解救“感情戏”的女主角——前弗里城主Caterina

可恶的执政官，通缉我便要死！



通过杀人来招兵买马





升级刺客的方式就是派他们去跑任务



加入的人会作为诚挚的手下伴随你左右



通过信鸽与你的兄弟会成员联系



每名刺客都有等级和属性的设定



带着“小弟”作战的感觉就是不一样

绵过后就是本作发售前一直在重点宣传的攻城剧情，操纵大炮毁掉城外的攻城机械以及Mario叔叔之死……

失去根基的Ezio不得不辗转来到罗马，在这里他的目标仍是拯救整个意大利于水火

在到达一处新场景时，玩家的首要任务就是解决该地区的圣殿骑士势力，暗杀掉当地领头人，点燃塔楼以示该地区的解放。烧掉塔楼后，当地的商店，比如马厩、药店、画店、武器店等都会对玩家开放，资金足够的玩家可以买下来作为自己的资产，购买后每隔20分钟（现实时间）玩家的金钱收益就会增长。以上设定和前作的城堡经营大同小异，当然同样的，到了游戏的中后期，玩家基本处于钱花不完的状态，可以购买各种药水和装备等，从另一方面降低了游戏的难度。本作中降低通缉度的方法增加到3种，除了前作中的撕通缉令外，还可以贿赂当地的传教士或直接暗杀掉当地的执政官……

在游戏进行约3小时后，玩家会正式接触到本作的核心——兄弟会的组建。Ezio看到圣殿骑士的走狗们在城市中肆意欺压人民，他希望能拯救他们，并武装起来成为有力的反抗组织。这时玩家可以去街头杀掉那些欺压市民的士兵，被解救的人会加入兄弟会，作为诚挚的手下伴随你左右。兄弟会的刺客分为两种，一种直接接受玩家“召唤”，帮助玩家战斗；另一种则是通过鸽子笼和哨塔建立联系，派他们去做一些收集物品或赚取奖金的任务。每位刺客都有等级和属性的设定，升级方式就是派他们去多跑任务，每升一级会获得一点技能点，根据需求加到他们的护甲或武器属性上。玩家还可以更换刺客的服装，包括颜色等都可以自定义。

任务的等级、奖励会详细显示在地图上。但要注意，任务越难需要的刺客人数就越多，刺客等级也要提高。如果任务失败，派去的刺客皆会阵亡，玩家只能重新招募刺客再重头练起，相当不划算，所以还是从简单的任务做起比较稳妥。

《兄弟会》这个新系统为本作增添了不少乐趣，它提供了收集、养成和团队作战等多种元素，将前作中的“小弟”正式升级成为刺客，让游戏的战斗更富于变化。另一方面，相信不少玩家都喜欢身后跟着一帮喽罗“打砸抢”的成就感……









埃齐奥
Ezio Auditore Da Firenze

Ezio是Desmond Miles的祖先，他从一名玩世不恭的佛罗伦萨贵族成长为专业刺客。虽然在与罗马圣殿骑士的对抗中获得了胜利，但Ezio的任务远没有结束，他必须为兄弟会注入强有力的新鲜血液以应对接下来的战斗。

恺撒
Cesare Borgia

Cesare是教皇Rodrigo Borgia的私生子，从小便学习政治并在18岁那年就当上红衣主教。Cesare的统治极其残忍，但他同时也是一名有天赋的将军，这是个谜雾重重的危险人物，他即将采取的行动以及行动的动机都无法预测。

卡泰丽娜
Caterina Sforza

1484年，Caterina随家人搬到弗里（Fori）。奥尔西（Orsi）兄弟谋杀了她的丈夫Girolamo后，她接过了弗里与伊莫拉（Imola）的统治权。当Cesare进攻这里时，Caterina在一小队士兵的保护下逃离弗利，踏上寻求Ezio帮助的旅程。

卢克雷齐娅
Lucrezia Borgia

在其父Rodrigo Borgia的严格管教下长大，为了教皇的利益结过3次婚。Lucrezia的第三任丈夫Alfonso十分不情愿娶她，他们的婚姻名存实亡，她在外拥有诗人本博（Bembo）和曼图亚（Mantua）统治者弗朗西斯科二世（Francesco II）等多个情人，后因难产死去。











达·芬奇
Da Vinci

是佛罗伦萨的公证人与一名农妇的私生子，在风景怡人的托斯卡纳长大。Leonardo的私生活备受争议，一般相信他是同性恋者，大师在临终前将《蒙娜丽莎》交给了恋人萨莱（Salai）。当然，现在他将继续为Ezio提供超科学武器。

马基雅维利
Nicolo Machiavelli

Nicolo是意大利文艺复兴时期的政治家、思想家和历史学家。1469年生于佛罗伦萨的没落贵族家庭，1498年起任佛罗伦萨共和国掌管军事外交的"十人委员会"秘书。他曾长期追随恺撒，直到1500年成为刺客组织的首脑人物。

克劳迪娅
Claudia Auditore

是Giovanni和Maria Auditore的第三个孩子，也是家中的长女。Claudia和母亲以及Ezio一起逃往Monteriggioni。Claudia在庄园里照顾母亲，同时打理庄园里的日常事务以及财务。Ezio会偶尔回来翻修庄园并提供所需的补给品。

马里奥
Mario Auditore

Mario是一名天生的领导者，他从6岁就开始了自己的军事生涯。在Giovanni死去后，Mario将Ezio、Claudia和Maria带回自家的庄园，并告知Ezio关于圣殿骑士和刺客组织的过往纷争，Ezio从此和Mario叔叔变得亲密无间。

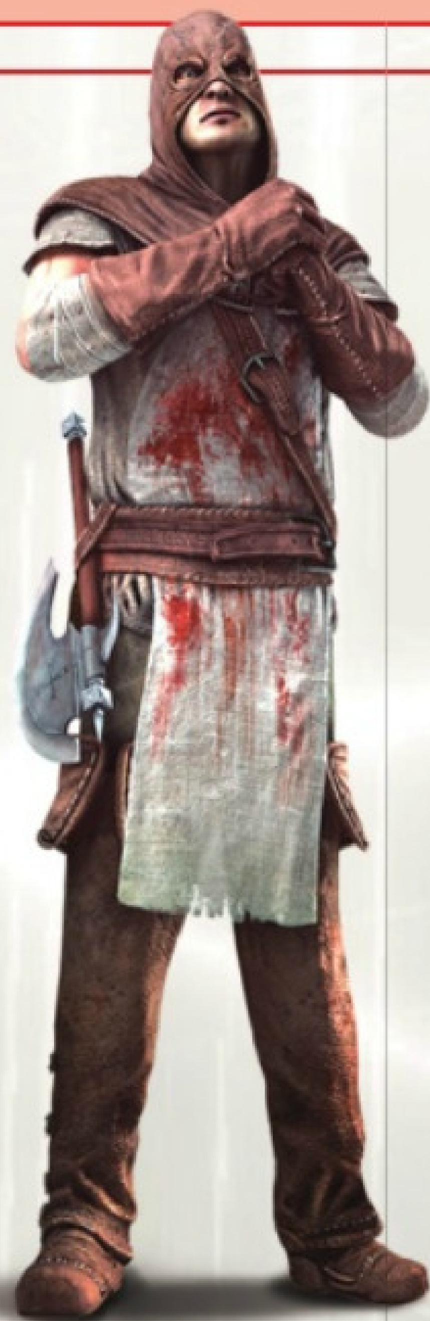
波几亚
Rodrigo Borgia

1492年，Rodrigo以多年来累积的财富，用贿选的方式打败了另一位被强力资助的候选人成为教皇。在权利的顶峰上，Rodrigo曾多次遇到暗杀的威胁，结果都化险为夷。教皇最终在一次午餐后离奇暴毙，一般认为他是被毒死的。



小偷 The Prowler

他在街道上在游走，混迹于人群，他知道自己的目标就在其中。锁定目标后，他便在暗处观察他，跟踪他，一旦找到时机，瞬间便可夺取其性命。专属武器：袖剑（Hidden Blade）。隐蔽且无声，是近距离战斗的绝佳武器。



刽子手 The Executioner

刽子手是冷血、毫无怜悯之心的屠夫，围裙上沾满了受害者的血液。斧头是刽子手的杀人凶器，纵使是在光天化日下杀人他也丝毫不感到恐惧。专属武器：斧头（Axe）。这把致命的武器只为一个目的服务，而且能出色地完成任务。



医生 The Doctor

这类人完全忽视“希波克拉底誓言”的存在，他所暗杀的人比他医治的人要多得多。没有人目睹过医生的真实面目，灌有毒药的注射器是他的作案工具。专属武器：注射器（Syringe）。注射器小而简洁，可杀人于无形之中。



交际花 The Courtesan

她是美丽的罂粟花，最擅长伪装自己，悄然无息地接近目标，对方常常因为她迷人的外表而疏于防备，等待着他们的，就是死亡。专属武器：刀扇（Bladed Fan）。这把武器和它的使用者一样美丽，攻击敌人时都好似在翩然起舞。



小丑 The Harlequin

面具的背后是堕落的贵族，小丑的表演完全是为了巩固圣殿骑士的势力而服务。他身揣两把尖刀，随时准备对付那些不合作的群众。专属武器：双刀（Dual Daggers）。快速且致命，这对扭曲的武器同样代表了它的主人。

《刺客线条——兄弟会》中破天荒的加入了多人模式，它并非像之前很多玩家想象的那样，是简单的猫捉老鼠游戏

其实，等级、技能自定义以及各种华丽度满点的猎杀动画，都是系列玩家从所未有过的全新体验。让神秘的阿萨辛组织成员在多人模式中成为烂大街一样的存在，然后将他们搅合到一起互砍，也需要一个靠谱的世界观。制作组于是做出了下列的背景设定：神殿骑士控制的Abstergo集团使用Animus系统训练反刺客特工，旨在将这个世界上残留的“阿萨辛”们一网打尽，而你就是这一训练计划的参与者之一。既然是玩VR Training，多人模式便顺理成章的出现了大量AC初代和AC2的地图，玩家怀旧，制作小组也可以偷个懒。

首次进入游戏之后的玩家，会看到两幅已经解锁的地图：罗马和Gandolfo城堡，待玩家的等级、技能满足一定条件后，就会开放新的场景。在正式开打前，我们可以通过一个简短的教学任务，了解ACB多人模式与单人模式间的区别。你的任务是在佛罗伦萨城中干掉3个目标，听上去很老套的任务，在多人模式中的完成方式却有所不同：AC系列俨然就是一个打着刺客旗号的动作片，显然制作组意识到它的多人对战绝对不能做出全民参与的大规模械斗——游戏中出现的绝大部分人物均与你无关，你的任务就是从人群中找到，并且干掉指派的目标。屏幕上不再有GPS来提示目标的准确位置，取而代之的是一枚罗盘，它会指引你找到目标所在的区域，但路人甲乙丙丁中的哪一个才是捅黑刀子的对象，要靠玩家自己去寻找。在进入以目标为圆心的猎杀区域后，罗盘会变成蓝色，接下来你就可以通过HUD下方的目标照片，从周遭一堆大众脸中找出猎物，距离目标越近，罗盘的亮度就会越高。

而你的目标，也不是在大庭广众之下等待表演“倒地+喷血+惨叫”的废柴，他们会察觉到周围的异动。反映在玩家HUD中的，就是探测度指示条——相信AC系列玩家都对它的功能和使用方法烂熟于心了。玩家所扮演的特工的任何异常行动，如在人群中蹦跑，与平民发生肢体冲突，或由于眼神不好而捅错了人，都会引起目标人物的注意，当指示条变成红色时，就意味着你的身份已经暴露，接下来必须在有限的时间里赢得追逐战的胜利，时间结束任务即告失败。过往在单人模式中使用的一些潜行技巧，如混入人群中伪装成一瓶酱油，钻进干草堆，以及坐在街头石凳上发愣，敌对分子们都会很配合的转入卖呆状态。

在通过教学任务后，等待我们的是“通缉”（Wanted）和“联盟”（Alliance）两种模式。“通缉”可能不是偏爱全武行的玩家们的最爱，尽管它的实质就是8对8死亡竞赛，但你不能在游戏中见谁就灭谁。游戏开始前，系统会随机指派一名玩家作为你的猎物，对方的任务目标又会是另外一个人。这就意味着当你在“螳螂捕蝉”的时候，另一个玩家正“黄雀在后”，戏剧性的场面将会层出不穷。玩家在执行猎杀任务的同时，还要注意保持行动的隐密性，因此全部的参与者都会试图让自己的行为符合刺客的身份，而不能像单人流程那样光天化日之下可以为所欲为。完成一次成功击杀后，你获得的经验值是与行动的隐秘度挂钩的，因此走高调路线的玩家即便能完成任务，收获



牧师 The Priest

牧师是神的代言人，倾听人们的忏悔。牧师夺取人生命的时候也好似天使一般，让对方如迷失的羔羊跪在他面前，然后以圣剑来"解救"他们。专属武器：圣剑（Holy Blade）。这把双刃剑可直接刺杀或敲晕敌人，也是一把隐蔽的武器。

工程师 The Engineer

工程师成天与数字和公式打交道，在精确地计划得失前，他从来不贸然地展开行动，指南针在他的手里成为射穿敌人头骨的利器。专属武器：指南针（Compass）。外形看起来一点也不像武器，但它可以轻易地刺穿敌人的骨头。

指挥官 The Captain

指挥官成长于战斗和暴力之中，穿戴着精良的盔甲，代表着军队的荣誉。那些妄想与他展开对决的家伙们，还没数到三就已经去见上帝了。专属武器：长剑（Sword）。最常见的武器之一，在很多战斗中都可以看到它的存在。

铁匠 The Blacksmith

我们常常看到铁匠抡起沉重的铁锤向铁毡上挥去，发出的声音几乎让人耳鸣。不幸的是，他杀人时也用同样的工具和动作，只不过声音听起来不大一样……专属武器：铁锤（Hammer）。强有力的重型武器，没有多少人能抗得住。

执政官 The Officer

执政官身着黑色的制服，在黑暗之中行走，确保任何敢与圣殿骑士作对的人们都会付出代价。他在对付闹事者时绝不手软，而且他的刺杀名单相当长……专属武器：伊皮鲁（Epieu）。好似被削短了的长矛，更利于近距离作战。

的XP值也会很少，经验值可以用来购买技能，如果你隐匿度不够，根本无力支付像"垂直打击"、"侧面突袭"等强力刺杀技能的学习费用。

"联盟"模式由18名玩家分成3个6人小组展开激烈角逐，规则与通缉模式基本一致，主要的区别在于这一模式需要团结协作才能获得最后的胜利

总体看来，Montreal小组终于在本作的多人模式中让玩家们找到了杀手的感觉，亮出武器直接开片式的战斗变得毫无市场，任何鲁莽的举动只能让自己死得更快，它所侧重的是暗杀的重要性，不被发现的刺杀可以获得的XP点数更多，所以游戏追求的并不是多杀，而是"像杀手一样的杀"。ACB网战所考验的，正是玩家的耐心和对周遭环境的观察力。

在等级和技能方面，ACB直接学习了《使命召唤——现代战争》的解决方案：角色总共有50段等级，到达一定等级后就可以解开对应的能力。与MW相比，ACB的技能树更为复杂，其主要内容有3种："能力"（Abilities），包括使用道具的权限，如丢烟雾弹、投毒，还有一些实用的刺杀技能，如加速跑、易容术（将自己在一定时间内转变为路人甲的模样儿）；"特技"（Perk）是对现有技能的加强，比如在习得"Auto-Bash"后，角色就可以从人群中一次推开多个NPC，"Auto Blender"则可以让混入路人中的玩家自动易容成别人的模样；"成就奖励"（Streak）类似于MW中的连杀系统，由于篇幅关系不再赘述。

在推出了以"想要多少，就给你多少"为设计理念的AC2之后，Montreal小组在ACB中继续诠释着"给力"的含义。对抗罗马教廷的主题，让Ezio在单人流程中遭遇到了更为难缠的对手，具备同刺客一样飞檐走壁技能的神行捕快、无视距离的火枪手、拥有顶级攻防能力的教皇瑞士卫队，以及人高马大的骑兵，将会终结Ezio的"无敌寂寞"。达·芬奇大神提供的各式发明创造，已经升级到了加特林机枪、坦克车这样的神器。剧本更是抛弃了脑后插管式的黑客帝国路线，开始与今年横扫全球票房的一部科幻动作片全面接轨。出色的多人模式设计，正式开启了AC系列的核心向步伐。P



前方的女士，她是你的目标吗？



罗盘上的闪亮区域意味着你找对了对象……



攻击的瞬间，迎接你的也许是无情的反击

PC/PS3/X360

子弹风暴

■Bulletstorm■射击■People Can Fly/Epic Games■Electronic Arts■2011年2月25日■江苏 防弹手柄





制作群的耍宝时间到……



Rick Remender老兄也是《死亡空间》的编剧之一，如果你不熟悉他也不值得惊讶，人家原本是个有名的漫画家



Tanya姐姐，Epic的大作里差不多都有她出力



故事从死亡回声的飞船坠落到Stygia星球后开始……



除了医生和炸弹专家外的纯战斗力小队



你们是从《边境之地》中穿越来的吗？和早期演示相比，敌人种类变得丰富了许多

Epic Games总不缺少神经兮兮的家伙，与Epic扯上关系的同行们很快也会被他们的疯狂情绪所传染

这不，People Can Fly工作室的首席编剧Rick Remender同“美女”制作人Tanya Jessen一道，以类似嗑药过度后的表情和语调，为玩家们带来了《子弹风暴》的更多内幕……

就像Epic开发的那些标准美式硬派动作游戏一样，《子弹风暴》的故事背景也是在“重金属”“科幻”“怪兽”和“兄贵”这4个关键字圈起的框框里打转。确切地说，一个荒芜的外星殖民地，一群从心理到生理都相当欠扁的变异怪兽，以及一群视扁人为唯一追求的兄贵（其实里面也有一个女同志），就是故事的全部。

即将向玩家们展示其无须解释的彪悍人生的这群人，就是本作的中心人物——“死亡回声”（Dead Echo）小队。死亡回声是银河系人类邦联（Confederation of Humanity）的实权派人物——Sarrano将军直辖的一支黑色行动部队，专门负责铲除“邦联的敌人”，实际上属于将军私人的杀手小队。Sarrano有极强的煽动力和宣传技巧，他让死亡回声的每个人都相信自己从事的事业是多么正义，他们自己是邦联和平的缔造者和维护者。然而，越来越多的无辜者进入了暗杀名单，这让小队开始怀疑一个个命令的正当性。在队长Grayson Hunt的带领下，死亡回声在一次行动中选择了临阵脱逃，进入宇宙的深处流浪。这下可好，为了防止自己的秘密泄露，邪恶的Saranno率领着大批军队步步紧逼。在一颗名为Stygia的变异星球上，死亡回声要与自己的前东家展开决战。

我们来仔细认认上面提到的人物：

格里森·亨特（Grayson Hunt）：死亡回声的队长，他的人设完全就是《战争机器》主角Marus Fennix的“青葱版”（只是多了点头发，少了条山羊胡子）。他是美式硬派动作风格中典型的热血猛男，“先开枪，后思考”。不过与“无脖电锯男”Marus不同，Hunt对敌人就像冬天般的寒冷，对战友的感情也未必好到哪里去。他将大好青春都献给了所谓的革命，为自己所崇拜的Sarrano将军当了多年的鹰犬。在彻底从谎言中醒悟后，Hunt变成了标准的愤怒青年，他怀疑一切，变


全HUD界面截图：屏幕上的残余敌人数量，提示你目前还有多少"表演道具"


熔炉、风扇都是增加杀戮演出度的道具



加分，甚至是几重加分的时刻


Trishka姐姐的强大火力给了你创造灵感的时间


三管霰弹枪，你不想站在它的前面

得消极厌世，为人冷漠（预告片中你可以听到他对队员说："到你死前我都不会多关心你一点！"这可不符合老大的作风），子弹是表达他愤怒的唯一途径。对这个小队而言，Hunt的战斗经验不可或缺，但他极不稳定的情绪，又让每个队员身旁都有一枚定时炸弹。

佐藤石井（Ishi Sato）：与Hunt时常表现出的热血与无脑相比，佐藤是小队里唯一的理性力量。他是人类邦联首富、佐藤殖民建设公司创始人Kose Sato之子，是房地产开发商家族的"富二代"。佐藤参加邦联军队的举动让父亲无法理解，他一心希望儿子能继承自己的事业，甚至将新开发的殖民地作为礼物送给儿子，只为他可以回到自己身边。对此佐藤只有一句回复："战争一天不结束，你给我的任何财富都没有意义可言。"

崔丝卡·诺瓦克（Trishka Novak）：Trishka是被不明势力刺杀的人权领袖之女，她加入邦联军队的目的，是将自己训练成一名刺客，有朝一日能找到当年杀害父亲的凶手报仇。Trishka先前曾经是另一支影子部队Final Echo的成员，由于优异表现而被升格为最为精锐的Dead Echo成员。

维特·奥利弗（Whit Oliver）：Oliver讲着一口浓郁的田纳西口音英语，一身戎装下依然散发着南方绅士的魅力。作为银河系中最危险的特种兵小队的军医，止血、急救这些技能对Oliver而言只是小儿科，他可以让重伤的士兵以最快速度复原，并再度投入到战斗中，这就是被称为"砍+焊"的肢体替换技术。也就是说，面对一只受创的手臂，Oliver想到的不是清创和包扎，而是一刀砍了，然后替换一支机械臂。身体的各个器官，在大叔的背囊中都可以找到人造替代物。

瑞尔·朱利安（Rell Julian）：Julian是法裔加拿大人的后代，他讲话时总会时不时冒出两句法语，也是再正常不过的事情了。Julian的学习成绩很差，但从小就沉迷于制造各种爆炸物和……事件，这种"天赋"只能导致一种结果——"背上炸药包，我去炸学校"……即便在被判处终身监禁，被投入最高等级戒备监狱后，Julian还是寻思着在不可能的地点、用不可能的材料制造出爆炸物，并且他确实做到了！Sarrano将军将这名"人才"从监狱发掘到了自己的杀手小队里，他在这个崭新的天地中，制造出了许多匪夷所思的爆炸类武器，如先前我们看到的那支发射链球爆弹的火箭筒。

在中旬刊之前的前瞻中，我们已经知道了《子弹风暴》特立独行的地方。除了手中的枪炮外，玩家最重要的"杀戮行为艺术"道具是自己的右脚——你可以将敌人一脚揣出去老远，或踢到半空中；还有左臂上缠绕的激光鞭，它可以任意抽打、缠绕和抓取敌人，借助这些从ACT游戏中移植来的工具，战斗过程不再是疯狂地扣动扳机和更加疯狂地嗑药（使用恢复道具），而是让FPS也具备了机会判定、连击评价等要素。从这个意义上来说，那些相貌丑陋、皮糙肉厚的敌人也是表演工具之一。因此，如果多人模式采用Deathmatch玩法就会回到"枪枪枪"的老套上去，独具创意的玩法无从体现，所以制作组公布的多人模式资料也体现出了它所提倡的"表演性"，而不是对抗性。

混战模式（Anarchy Mode）：混战模式类似于《战争机器2》（Gear of War 2）的持久战模式，玩家与3名队友组队，面对若干波攻势渐强的敌人。你的任务不仅仅是击退他们的进攻，尽可能撑

除了你自己，你的伙伴也会帮你踢他们的屁股！


制造“番茄酱”也要讲究技术含量


不要忽视奇异的异星景观，本作的场景美术相当出色


巨大的Boss似乎要吃掉我们的小飞机

到后面的回合，更重要的是获取以“技术手段”轰飞敌人后获得的奖励分数。比如将敌人一脚从高台上踢下，可以获得“眩晕”（Vertigo）的评价，用激光鞭将敌人丢入变压器，就会获得“震击者”（Shocker）评价，并换算成一定的分数。获得高分的关键是在一次击杀过程中获得多种评价，说得通俗一点，就是考验玩家的鞭尸能力。同时，由于多人模式中敌人的数量是无限刷出来的，玩家不可能找到一个安全的位置随心所欲施展神技，因此给参与者的临场发挥能力也提出了很高要求。两局攻势之间的间隙，并不会有补给品从地图上的固定点自动刷新，取而代之的是从天而降的自动贩卖机，你需要用上一局中获得的分数去购买军火，升级各种道具。如果你只知道枪枪枪，那么结果，你懂的……

制作组演示了一局混战模式的比赛，他们选用了一张位于高山上的小型地图，这里有肆虐的龙卷风，还有单人模式中看到的“环境辅助工具”，如巨大的变异仙人掌、食人花和变压器。除了常见的组合技，我们还看到了很多基于团队合作的组合技，如一人用鞭子将一个大型敌人缠住，另一名敌人使用“佛山无影脚”将它踢爆。还有一人将敌人捆住后抛到半空，另一人用三管霰弹枪将它打得凌空解体——这将会获得“酸雨”（Acid Rain）评价，以及对应的300分。

回声模式（Echo Mode）：类似FPS游戏中常见的“街机模式”，玩家可以在这里重玩已经完成的单人关卡，但除了流程基本一致外，诸如人物对话、剧情过场等单机内容全部被删除，敌人的数量、质量和火力全部得到加强，玩家唯一要考虑的，就是尽可能多地在一个关卡中赚到更多的分数。这个并不需要线上玩家参与的“单干模式”，唯一与网络有关的要素就是它所附加的社交功能。系统会实时更新玩家群中的分数排名变化，每个线上好友所取得的成就和最好成绩，群组内的玩家们都可以一目了然。回声模式附带的录像回放功能，还可保存战斗画面，分享给玩伴，你的朋友看完之后还能“回帖”发表自己的评语。

“让子弹飞”的乐趣，即将在2月下旬引爆，颠覆FPS游戏法则的这款作品，会用从各种古怪的枪械中发射出去的无尽子弹，掀起一场真正的风暴吗？ P

PC

地下城

■Dungeons■策略■Kalypso■Kalypso■2011年2月8日■湖北 参哒哒A_Frank



桀桀桀，我便是那邪恶的地下城之主！

还记得牛蛙的《地下城守护者》（Dungeon Keeper）吗？《地下城》就是向它致敬的

从游戏名称、游戏类型到画面风格、操作方式等等，它都与《地下城守护者》极其相似。在游戏中，玩家扮演的地下城城主在与英雄的对抗中败下阵来，逃回自己的地下城以求东山再起。

在游戏之初，玩家出生在地下城的心脏附近，这个石雕模样的心脏是地下城中一切动力的来源，如果玩家被英雄所杀会在此复活，所以玩家要尽全力保护地下城之心，一旦它被英雄摧毁，游戏就会结束。作为地下城的地主，你对地下城拥有绝对的掌控权，还有一帮忠实的喽罗们（通常都是哥布林）可供你差使。他们会帮你收集金币，建造新设施等。操控上玩家可以一心二用，用“WASD”键来控制地下城主的行动，鼠标用来操纵喽罗。

与英雄的对抗是本作的核心。英雄会随机在“英雄之门”处出现，英雄的等级大致会与玩家地下城的等级相当（极少数时候也会有一些特别强力的英雄前来挑战）。当一名英雄企图进入你的地下城时，他的头上会出现暗示性图标，玩家可由此来判断他所要采取的行动。比如，当英雄头上出现长剑状的图标时意味着他是个好战的暴力狂，宝箱的图标则说明他盘算着如何盗取你的财宝。在试玩版中，首个出现的英雄就直奔地下城的藏宝室而去（这英雄真是不堪啊），他会把里面的金币大把大把塞入自己的口袋。这时玩家有两个选择，第一种简单暴力：建一个怪物传送门，看着英雄被怪物们蹂躏而死，然后派喽罗把他的尸体搜个精光，这是增加城下城金币收入的主要途径。第二种比较麻烦，玩家需要满足英雄的需求：当他寻求战斗时就派怪物前去迎战，当他想要财宝时就放任他搜刮。等目标达到时再用强力的怪物俘获他，将他囚禁在地下城监狱中，这时就可以从他身上收集灵魂了。灵魂是游戏中的第二种资源，为地下城增加新的装饰或机关，都需要用到。

想要收集英雄之魂，把握好怪物的等级是关键。太高级的怪物会把英雄击毙，太低级的怪物又无法激起英雄的斗志，这时无聊的英雄们就会直奔地下城之心而去，企图摧毁它。这时玩家要尽快作出对策，否则就等着Game Over吧！


是否让你想起了《地下城守护者》？


地下城中各人员分工明确


前来盗宝的……这还能称之为“英雄”么

PC/PS3/X360

无限试驾2

■Test Drive Unlimited 2■竞速■Eden Games■Atari■2011年2月8日■湖北莫格娜·黑杖



超越竞速（Beyond Racing），“无限驾驶”到了第二代，也拥有了自己的代名词，那就是畅游



风景如画的伊比沙岛



“梦之派对”情节中的红色法拉利



这颜色，这线条，这Logo，都让人无法抗拒

在风景如画的地中海岛屿伊比沙（Ibiza）的豪华别墅里，你坐在游泳池边的太阳椅上悠闲地晒着日光浴……

聚会的人群中走来一位风情万种的比基尼女郎，她用挑逗的语气告诉你，准备送你一样生日礼物——一辆时髦的红色法拉利，它此刻就在车库里等着你的大驾。转眼间，你驾驶着这辆跑车驰骋在伊比沙岛梦幻般的夕阳里——玩家在《无限试驾2》中的生活就是这般美好得让人无法抗拒。香车、美女、奇景，垂手可得。

这种惬意的游戏氛围在2006年《无限试驾》初代发售时，就贯彻到游戏的始终，在《无限试驾2》中更被渲染到极致。制作组在现实的基础上重新制作了伊比沙岛，它比现实中更为广阔、美丽，包括城市、郊区、海港和田野等区域，实际上前作中的欧胡岛（Oahu）也会出现在游戏中，可想而知本作的地图会有多么大。在游戏的开始，就是上文所描述的情景：梦之派对（Party Dream），玩家需要从一堆富二代般的头像中选择一个作为自己的化身，然后开始为夺取“太阳皇冠”（Solar Crown）展开8人一组的锦标赛，比赛模式包括普通的速度赛车、公路计时赛和更加考验驾驶技巧的泥地赛事（Dirt Tracks）。

伊比沙岛上设施齐全，车行、商店和俱乐部等星罗棋布地散落在岛屿上，玩家可以用第一人称的视角游走在大街小巷中，与岛上的NPC展开互动，去商店“血拼”，你可以去车行改装自己的爱车，去商场为自己购置新衣，去理发店换个新的发型等等，投身于一个繁荣而且显得十分真实的社区，这对竞速类游戏来说可是头一遭。在俱乐部中，爱车人士汇聚一堂，玩家可在此接受各种比赛。此外，玩家还可以创造属于自己的私人空间，最具代表性的就是私人住宅，玩家在游戏中收集的车辆均停放于此。住所还是玩家与其他玩家交流的地方，玩家可以邀请好友前来坐客，挣取足够的钱后还能挑选更气派的豪宅。在游戏的宣传动画中，我们看到有座落在山顶的现代别墅、可以眺望海景的花园洋房、木制的日式和风建筑，甚至是位于人迹罕至的沙漠中央的另类房屋，每一幢都让人心驰神往。

伊比沙岛是个开放式的游戏环境，


可自定义房屋的内部，按自己的喜好来装修


出门前浑身的行头可以换三遍


社交的重要部分：在线赌场


巨细无遗的车内建模


所谓无限试驾，就是可以把陈列在商店里的名车都开出来过把干瘾

玩家可以随心所欲地在其中畅游。玩家的目标依靠一个等级系统来划分，共有60个等级，被分为“探索”“竞赛”“社交”和“收集”四大类别。“探索”主要依靠玩家探索地图，发现新的商店和地标等等，是游戏中最自由的环节，开车四处周游就可以完全绝大部分目标。玩家所去过的地方之后可以借助GPS快速到达。“竞赛”顾名思义就是参加各种各样的赛事，完成路人交给你的大大小小的任务，共有650个。比如毫发无损地将法拉利开到目的地，或成为摄影师的导游司机。

“社交”需要玩家利用游戏的联机功能。举例来说，联机游戏时有一种“跟随领队”的合作模式

在此模式中，只有一名玩家能在GPS上看到前进的路线以及需要到达的目的点，其他玩家必须紧随其后，并时刻保持队友间的交流和合作，这样才能共同完成比赛目标。要注意的是，虽然本作的联机内容丰富，但它并不是一款真正意义的网络游戏，在游戏中最近距离的8名玩家共享一个地界地图，当你遇到其他玩家，可以向他发出赛车挑战，也可以与他成为朋友，共同完成任务。

在联网模式中，车辆仅仅是玩家的比赛工具，人偶才是玩家的“化身”，操纵他们到朋友的宅邸中参观、去夜店交友，这将让玩家体验到角色扮演的乐趣。一局比赛开始前的“大厅”，也不再是枯燥的玩家列表。一个个代表玩家的人偶站在各自“战车”旁，玩家们可以走到对手的赛车旁，欣赏它们的细节，在得到其主人的允许后，还能在比赛正式开始前试驾一把。“收集”系统则比较直观，就是将大到各种名车、豪宅，小到服装、家具等等，依次收入自己摩下。

本作在车辆损坏方面的判定没有普通竞速游戏那么严格。虽然听起来有些失实，但看到自己驾驶的汽车就像一辆无坚不摧的坦克一样，还是很开心的。时下几个热门竞速游戏，GT系列强调真实，“极品飞车”系列热衷飙车，“火爆狂飚”系列喜欢破坏，“无限驾驶”到了第二代，也拥有了自己的代名词，那就是畅游。这种独树一帜的风格一定会在今后作品中得到传承，成为新一代的百万销量级RAC名作。


行驶在夜幕中的孤独游侠


迷人的光影，迷人的名车之岛


《无限试驾2》是名车的图录，来自米兰的阿尔法罗密欧（Alfa Romeo）品牌已经拥有整整一个世纪的历史

PC

都市运输

■Cities in Motion■模拟经营■Paradox Interactive■Paradox Interactive■2011年2月25日■湖北 参哒哒





俯瞰城市，有什么情况立刻可以发现



近距离观察城市的交通系统：为什么最近事故频发？



说到运输工具，轮船、飞机样样俱全



简洁的界面一目了然



不仅有城市，还有乡村需要你规划发展



现代都市建设游戏的标准画风：干净、清新

城市模拟建设类游戏近来虽难有佳作，但玩家和厂商都没有对这个题材失去信心

《都市运输》是一款以发展城市中的交通运输业为主题的模拟经营游戏。制作组兼发行商Paradox Interactive来自瑞典，从1999年公司成立以来一直为PC平台开发策略类游戏，代表作有“王权”（Majesty）系列和“欧陆风云”（Europa Universalis）系列，他们的作品有个很明显的特色，就是都是以欧洲为游戏舞台。《都市运输》同样继承了这个特点，玩家在游戏中可选择发展的都市是4个欧洲城市——德国的柏林、荷兰的阿姆斯特丹、奥地利的维也纳和芬兰的赫尔辛基。

游戏的画面看起来很清新、绿色，也很容易让人联想到著名的“模拟人生”系列。在游戏中，玩家将经历一个世纪的历史变迁，体验运输业的发展，创造无班次延误和顾客满意的完美交通网。作为城市运输部门的领头人物，玩家需要一手建立起城市的交通网络，并保持正常运营。你可以利用巴士、地铁、水上巴士、有轨电车和飞机等30种不同的交通工具，同时还要制定运输路线、车站距离、载客容量、运行速度等。游戏将用一个包含12个关卡的剧情模式以及开放的沙盒模式去诠释现代运输业。

玩家的初始资金非常有限，需要精确计算运营成本，用最少的钱做最多的事，收入主要来自于车票以及完成游戏中任务所给予的奖励。游戏中的城市瞬息万变，社会体制和市民的需求都在不断变化，市民对交通工具的需求会以图标的方式显示在其头顶上，玩家可通过观察建立相应的交通路线，市民对你的工作是否满意也会以笑脸或哭脸的图标显示。游戏的时间跨度为1920年至2020年，玩家要与时俱进，抛弃老旧的运输工具，引入新型的交通工具。

根据国外媒体的试玩，由于有限的资金和变动的因素，本作上手难度相当高，一招不慎就可能会陷入负债的窘境，甚至不得不重新开始游戏。但游戏的界面设计得比较友好，不费吹灰之力就能找到各项功能图标，建造过程也简单直白，总的来说，游戏纯粹在考验玩家的经营能力。P

PC/XBLA

周一战斗之夜

■Monday Night Combat■射击■Uber Entertainment■Uber Entertainment■2011年第一季度■江苏 防弹手柄


游戏的画风那是相当卡通……


每名角色都有威力强大的必杀技


塔防规则与策略元素的结合是本作的一大特色



《周一战斗之夜》是去年在XBLA上相当流行的一款射击游戏

它将第三人称射击（TPS）、《军团要塞》（Team Fortress）的职业系统以及“DotA”的策略元素融为一体。美式漫画风格的人设、充满黑色成分的动作元素，使其拥有了独特的魅力。

《周一战斗之夜》并没有传统的Deathmatch玩法，游戏中只有一种合作和一种对抗模式，即便是后者，其规则也不是将对方全部战翻了事。“闪电战”（Blitz）类似于《战争机器2》的“持久战”和《光晕3》的“交火”模式，4名玩家的任务是击退潮水一般的机器人，避免自家的“金钱球”（Money Ball）被击毁。除了拿各式武器同敌人对轰以外，玩家还需要利用好塔防规则——在地图的关键位置设置炮台阻挡AI的凶狠攻势。想要在暴风骤雨般的攻势中挺过去，操家伙自己上与布置炮塔以逸待劳，二者中的任何一个都不可偏废：打倒Bot和击败一波进攻后会得到奖金，金钱可以用于在接下来的战斗中建造炮塔用以协防，玩家也可以用金钱来升级炮台的威力和自己的战力。

“交叉火力”（Crosfire）模式下，12名玩家分成两组厮杀，对垒双方唯一需要考虑的事情就是在保护好自家的“金钱球”的同时，将对手家里的宝贝砸得稀巴烂。除了可以继续建造炮台外，该模式中的玩家还可花费一定数量的金钱，从地图上的重生点上召唤出机器人帮手。

本作每种职业的特色不在于手中的武器，而源自自身强大的特技。突击兵（Assault）是万金油形态的泛用兵种，设置遥控炸弹和浮空作战能力是其最大特色；大块头（Tank）拥有一门威力巨大的轨道炮；支援兵（Support）不但可以充当给队友补充HP的急救员，还能让被打得冒烟的炮台重新投入使用。尽管他的战斗能力一般，但没人愿意看到对方的支援兵入侵到自己的核心阵地上，因为他可以俘获敌方炮台，发动乌龙攻击；狙击手（Sniper）不但擅长远程狙杀，一支火力凶猛的冲锋枪和陷阱布置能力，会让有任何“扬短避长”想法的敌人吃尽苦头；杀手（Assassina）可以让自己遁于无形，在打不过的情况下可以施展草上飞绝技溜之大吉。P


你应该不想被大叔的轨道炮来一发吧？



会遁形的刺客在背刺状态下会有攻击加成


大块头也有大攻击力

PC/PS3/X360

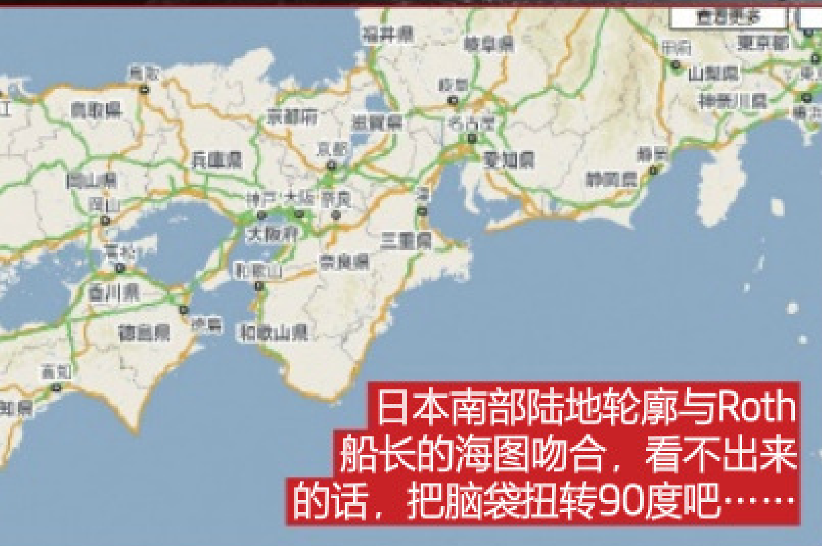
古墓丽影

■Tomb Raider■动作■Crystal Dynamics■Square Enix■未定■古墓丽影中文站 TombCrow


在高清图片中可以看到祭坛的真容——中间墙上的人像上半身似乎射出光芒，颈部戴着一条项链


真实历史中，被冰层包围的沙克尔顿的“坚忍号”


Roth船长面前的海图中可以清晰看出日本主岛的轮廓，船员所指的位置正在魔鬼海海域


日本南部陆地轮廓与Roth船长的海图吻合，看不出来的话，把脑袋扭转90度吧……

每个人喜欢“古墓丽影”或许是基于不同的原因，而每一代“古墓丽影”背后都有相关文化背景的蛛丝马迹

从神话与传说中衍生出的探险故事，乃至借助古代遗迹和遗物设置的谜题与挑战，算得上是“古墓丽影”的一大魅力。如今新一代《古墓丽影》的神秘面纱已被揭开了一角，我们是否能够从中挖掘出什么呢？

试试看吧。

在《大众软件》中旬刊上个月的报道中，我们已经知道Lara搭乘的打捞船叫做“坚忍号”（Endurance）。这名字或许并不是Crystal Dynamics一拍脑瓜随便起的。熟悉南极探险史的玩家可能会想起百年前的英国探险家欧内斯特·沙克尔顿爵士（Sir Ernest Shackleton），以及他第三次南极探险时所乘坐同样叫做“Endurance”的一艘三桅帆船。

1914年冬天，沙克尔顿率27名船员乘坐坚忍号前往南极，试图成为第一个跨越南极大陆的探险家（斯科特和阿蒙森当年比试的是到达南极点）。但在距离南极大陆100多公里处遭遇大量浮冰，坚忍号被冰层困住，随着洋流漂向北方。10个月后，冰层融化，把坚忍号挤压成了碎片。沙克尔顿的任务变成了将所有船员一个不少地带回英国。在没有地图的情况下，沙克尔顿带着船员分乘3艘简陋的木制救生艇，横穿了德瑞克海峡（Drake Passage）并翻越了南乔治亚山脉（South Georgia），终于重回人间领地。到1916年，经历近两年冰海漂流的28人全部成功获救。这次南极探险以失败告终，但沙克尔顿创造了一个求生奇迹。坚忍号固然是粉身碎骨，却因其船员的故事而化为了坚忍精神的不朽象征。

现在，Lara乘坐的坚忍号在东亚海域遭遇风暴被撕成两半，漂流到了一个海岛上，从而展开了一场艰难的求生之旅。Lara显然没法让全体船员都安然脱困，但百年前的坚忍号和如今的坚忍号，仍然达成了某种默契。这仅仅是巧合吗？

就目前所知，新《古墓丽影》的流程都在一个日本岛屿上进行。这个岛究竟在哪里？从透露出的部分剧情看，“魔鬼海”的“嫌疑”很高。如今，在官方发布的的高清图片帮助下，或许我们已经可以


上期中旬刊前瞻中描述的场景，可以互动的物品上有醒目的提示符号


天照大神受诱骗出洞，人间告别暗无天日


劳拉醒来的山洞……


另一个角度看洞穴祭坛处，中间人像戴着项链，其右手边的墙上则绘制着类似太阳的图案

放心地说：那的确是魔鬼海。

最有力的证据来自船长Conrad Roth，官方那张他和一个看上去像是船员的男子在一起的图片中，可以明显看出他们面前的海图描绘的是日本海域。男子手指指向日本南部，恰是魔鬼海的位置。这片魔鬼海又名“龙三角”，有“日本百慕大”之称。因为难以解释的机船失事频发而成为传说中有去无回的“食人海域”。这片神秘海域以伊豆群岛为中心（伊豆群岛的100多个岛屿中，绝大多数是无人岛），

看起来的确是个展开冒险的理想所在。至于魔鬼海究竟是怎么回事？想必Lara会带给我们一个“科学的”解释。

如果不是“古墓丽影”的新东家成了日本人，Lara会不会去日本还真是个疑问。但这或许是个不错的决定

毕竟Lara只在1997年的《古墓丽影Ⅱ》中到过东亚。至于2006年《古墓丽影——传说》中那个日本关卡，可以说几乎没有涉及任何日本文化的内容。而这一次，日本神话可能不会缺席了。

我们目前所知非常有限，但如果把天照大神以及关于她的故事拿来与Lara在洞穴中的所见进行比对，会发现多少有些吻合的地方。

我们已经知道，Lara在岛上发现了一个洞穴，其中收藏了大量珍宝，并且中央有个祭坛。在高清图片中可以看到祭坛的真容——中间墙上的人像上半身似乎射出光芒，颈部戴着一条项链。细心的玩家可能会发现，人像右手边的墙上还绘制着一个类似太阳的图案。

再让我们来看看天照大神的故事：这位日本天皇之祖，正是日本神话中的太阳神。她的弟弟须佐之男，是狂乱与风暴之神。天照大神曾为躲避这个狂暴的弟弟躲进了一个黑暗的洞穴，世界因失去太阳神而陷入黑暗。众神绞尽脑汁才将天照大神引出洞穴并赶紧把她牢牢抓住，世界这才恢复了光明。

另外值得一提的是玉。玉是忠诚的象征，八尺琼勾玉也是日本三大神器之一。传说天照大神出生后，父亲将自己的玉串赠与她，让她去统治高天原。须佐之男来到高天原时，觉得来者不善的天照大神全副武装，并在左右发鬟、前额和手腕上都佩戴了玉串——“解御发而左右各以一髻束，齐髻上又御蔓饰。左右御手者，皆缠持八尺琼勾玉。”勾玉以及天照大神的这个形象，是不是也和Lara眼前的人像有重合之处呢？

太阳、风暴、洞穴、玉串……两个故事在关键字上似有重合。天照大神会和这个岛屿有关，甚至在某种意义上——比如精神或信仰方面——“统治”着这里吗？

无论是在关卡设计还是在剧情构建上，Crystal Dynamics都是个极具“科学精神”的团队。他们重视“物理驱动”的谜题，在“三部曲”中建立了一个以亚特兰蒂斯为本源的世界，并解释了各地传说中“长生不老”的真相，还为北欧神话中诸神黄昏和尘世巨蟒找到了“科学”含义。现在他们是不是又要循着蛛丝马迹为魔鬼海和天照大神寻找科学解释呢？虽然“科普”是好事，但最好不要损伤人文精神。毕竟相比旧“古墓”，Crystal Dynamics的作品中“物理原理”足够，而人文气息的传达却逊色了些。

呃，当然了，对游戏而言，最硬的道理还是好玩……

PC

征服——哈德良长城

■Conquest: Hadrian's Divide■动作■Crystal Core■未定■未定

公元43年，罗马军队入侵不列颠岛，但在占领今天的英格兰地区后就难以再向北推进。为了抵御彪悍的苏格兰人和凯尔特人的袭击，哈德良皇帝于122年下令修建一道“长城”，这就是哈德良长城。

而在这款以“虚幻”引擎开发包打造的第三人称动作游戏描述的历史时空中，罗马军队以哈德良长城作为进攻节点，不断压缩“蛮族”的领地，最终占领了四分之三的不列颠岛。游戏将从罗马军队和凯尔特部落勇士这两个对立的视角，为我们献上两场分别以“征服”和“反抗”为主线的战役。游戏的具体游戏方式还没有公布，不过它的历史设定着实抓人。P


预告片暗示了凯尔特英雄角斗士的身份

PC

龙歌在线

■Drakensang Online■在线角色扮演■Radon Labs■Bigpoint GmbH■2011年

Radon Labs开发的单机RPG《龙歌——黑暗之眼》和《龙歌——时间长河》取材自上世纪80年代风靡西欧的桌面游戏，是欧洲RPG领域的一匹黑马。《龙歌在线》将以“免费+网页”的方式运营，它的画面效果达到了主流2D ARPG的标准，充满了哥特范儿的场景，让免费网页游戏的外在表现不再与粗糙和廉价划等号。

本作的故事背景是标准的“勇者斗恶龙”模式：数个世纪之前，一只地狱恶龙让大陆陷入了烈焰和恐慌中，被逼上绝路的人们自发组织了屠龙军团，在付出几代人的牺牲后，终于将龙打回深渊。在一百年的繁荣后，巨龙从现实性的威胁慢慢变成了传说，最后被遗忘。现在，令人恐惧的记忆被再度唤醒，怪兽将王储殿下Aldred王子掳走，大陆北端再度陷入动荡。人民再度呼唤龙战士的出现，一个属于英雄的时代等待着你去书写……P


本作画面采用俯瞰视角


看画面细节的精致程度，无法和“网页”二字联系起来

PC/PSN/XBLA

匕首谷

■Dungeons & Dragons: Daggerdale■动作■Bedlam Games■Atari■2011年

《龙与地下城——匕首谷》是一款动作游戏，玩家可以单人或3人组队方式消灭Tethyamar矿区的入侵者，从邪恶势力手中夺回虚空之塔的控制权。《匕首谷》与DnD规则和RPG的关联并不多，唯一要考虑的就是杀个痛快。这款游戏是广大动作游戏爱好者喜闻乐见的“上手就玩”（Pick-up-and-play）风格，入门难度不大，但丰富的职业选择、天赋树和技能系统，将会保证每个角色能力都有足够的深度可供挖掘。

怪物的数量和质量将根据参与的玩家数量动态变化，说白了，又是要求组队者各司其职，考验3名英雄的合作能力。P


巨大的Boss将考验玩家们的配合

PC

日珥

■Prominence■冒险■Digital Media Workshop■Digital Media Workshop■未定

你在一片头晕目眩之中从手术台上醒来，周围的电脑屏幕和电子设备全部处于断电状态，“我是谁？”“这是哪里？”“我要干什么……”，在经典解谜游戏的框架之下，玩家将在茫茫宇宙中的一个太空站中，找到这些问题的答案，你的所作所为还将决定人类能否在即将到来的宇宙浩劫之中生存下去。

《日珥》是一款标准的冒险游戏，只是故事的发生地不是AVG常设的古代遗迹、现代都市，而是在茫茫太空中。整个3D场景以预渲染方式制作而成，玩家可以在封闭的空间里自由调整自己的视角，启用多种调查工具，找到一个个谜题的破解之道。游戏中的所有谜题都与故事主线息息相关，它们本身有多种解法，有的谜题在解不开的情况下可以选择直接Pass，但这样做会影响到情节的发展方向。P


地球？这只是一个高仿的外星球！


丰富的调查工具和道具，组合出多种谜题解法

PC/PS3/X360

第八梯队——损坏

■Section 8: Prejudice■射击■TimeGate Studios■TimeGate Studios■2011年

从万米太空以“垂直打击”方式进入战场，这是《第八梯队》的一大特色。即将推出的资料片《损坏》除了保留了这种特立独行的复活方式外，还从《战争机器2》中引入了“持久战”模式——“蜂群”（Swarm）。4名玩家小队将要面临的AI进攻其实只有3波：玩家的首要任务是守住地图上的战略点，一旦它被敌人占领游戏就宣告失败，即便玩家此时的HP还处于全满状态，也不能挽救自己的失利。蜂群模式的规则，就注定了它是一种没有退路的战斗，参与合作的玩家们可以在一波攻势来临之前部署防御阵地，甚至是以攻代守，对敌人发动反冲击，但就是不能后退。P


重装坦克加步战机甲，本作的载具系统相当给力

继公布了唐雨柔的3D宣传效果图、3D版壁纸、游戏实际截图之后，北软的开发人员近期不断通过博客的方式发布他们的最新动态，如决定回家过年的组员们已经开始购买春运火车票和飞机票了……

在扑票的同时，北软首次公布了一组《仙剑奇侠传五》的高清场景截图，这部分画面的分辨率至少达到1280×800，即720p，当中既有阴森破败的炼狱，也有花红柳绿的树林，从细节来看，的确让国产游戏的3D画面达到了一个新的境界。与此同时，北京软星还发布了“仙剑”之父姚壮宪的一组Cos照，姚仙亲自上阵宣传“仙五”，而且还颇为上相，颇有神韵哟！P


好清新的场景，细节也很丰富



姚仙颇有几分仙风道骨

PC

仙剑奇侠传五

■Chinese Paladin 5■角色扮演■北京软星■寰宇之星■2011年

PC/PS3/X360

猎魔人2

■The Witcher 2: Assassins of Kings■角色扮演■CD Projekt Red Studio■Atari■2011年5月17日

《猎魔人2——国王刺客》日前正式公布了发售日，游戏肯定将在今年的5月17日正式面市。同时发行商Atari还公布了游戏收藏版的细节内容。收藏版玩家独享独一无二的装备，提升剑系技能。此外，收藏版还包括游戏开发幕后花絮DVD、官方游戏原声CD、游戏地图、艺术概念图集、主角Geralt的头部雕像，此外还有更多的周边小玩意，如骰子套装、游戏主题扑克牌及规则书，以及以游戏里的Foltest国王侧身像制作的硬币等，此外收藏版里还附赠游戏的DLC。这款收藏版定价129.99美元。除了传统渠道之外，游戏也将通过Steam等数字媒体同时发行。P



5月17日，猎魔人归来！

欧洲最大的游戏发行商之一Paradox Interactive日前宣布，将由开发商NeocoreGames继续为玩家带来即时战略游戏《亚瑟王》的续集《亚瑟王Ⅱ》。原作《亚瑟王》于2010年夏天发售，取得了不错的媒体评价，此次带来的《亚瑟王Ⅱ》据称将比前作更加黑暗，游戏玩家将随不列颠的国王与各种奇异的敌人较量。

官方的新闻稿表示，《亚瑟王Ⅱ》将包含全新的奇幻和黑暗的设定。亚瑟王已经不是英勇的统治者，由于邪魔的入侵，他必须竭尽全力修复受损的大陆。在此过程中，将带来更多的英雄、更强大的敌人、更大规模的战斗，以及更加激烈的Boss战。总之，二代会是对前作的全面提升。此外针对RTS的游戏特性，游戏将加入全新的视角和操作控制方式。P

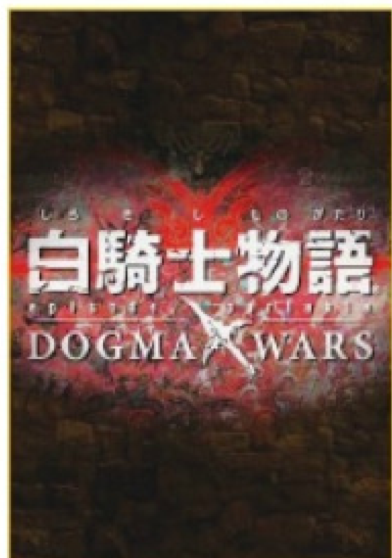

亚瑟王，虽然拔出了石中剑，但面临更大的危机……


新出现的奇特怪物

PC

亚瑟王Ⅱ

■King Arthur Ⅱ■即时战略■NeocoreGames■Paradox Interactive■2011年



道格玛战争
白骑士物语携带版

■白騎士物語 -episode.portable- ドグマ?ウォーズ■SEC■SEC■角色扮演■PSP■2011年2月3日■日版

本作的故事发生在PS3版《白骑士物语——光与暗的觉醒》的10000年前。在这个骑士刚被创造出的充满战乱的时代，伊修雷尼亚帝国将身为决战兵器的骑士投入战场，向敌对的魔法之国亚斯凡恩进攻。为了对抗伊修雷尼亚帝国，亚斯凡恩的凯希乌斯创立了“列车部队”。这支部队以佣兵的身份为掩护行动，暗地里要完成许多人的委托，委托被称为“地域任务”，当完成一定数目的地域任务后，就会发生与主线故事关联的“事件任务”。

在PS3版中与故事并没有太大关系的玩家分身“化身”终于在本作中成为主角了。化身的外表可以自定义，每个部位都能进行细部调整，如脸孔、发型、声音等。因为设定项目相当多样，所以玩家可以制作出很有特色的化身，而且只要你变更装备，化身的外形也会因装备而改变。联网模式是《白骑士物语》的一项特色，在PSP版中也被引入，本作支持最多4人联机，并且可与PS3版联动，战斗系统也根据掌机的特点进行了改进。



本作中的世界地图



和PS3版一样，本作也支持联机模式



逆转检事2

■逆転検事2■Capcom■Capcom■冒险■DS■2010年2月3日■日版

本作是以“逆转裁判”系列中的人气角色——“御剑怜侍”为主角的“逆转检事”系列的第二作。在续作中，御剑怜侍仍会与糸锯圭介刑警和自称“大怪盗少女”的一条美云一起展开新案件的调查。新案件的主要舞台为“葫芦湖公园”，在这里进行演讲的大总统被暗杀了，热闹的演讲现场一下子被一发子弹改变了现场气氛。大总统暗杀事件发生后，葫芦湖公园现场立刻被封锁了。虽然成功地防止了作案犯人从现场逃离，但这也表明危险的凶手就潜伏在人群之中。在这么一个连凶手是谁都不知道的危险情况下，御剑怜侍不顾生命危险，亲自展开了现场调查。

在调查过程中，偶尔会出现一些顽固不化的证人，他们否认自己的证言或是拒绝提供证据，这时玩家需要借助全新的“象棋系统”。所谓象棋系统，就是在限定时间内选择一个最恰当问题的讯问手法，绕着弯子向证人问出蹊跷的内容（当然，有时也要缓和下来，暂时不去追问案件必要的相关问题）。在看到对方回答问题的内容出现矛盾时抓住漏洞“将上一军”，就能获得进一步的侦破线索。



新角色水镜秤（右）是位美丽的裁判官



本作围绕葫芦湖公园的暗杀事件展开



光明神话3
世界传说

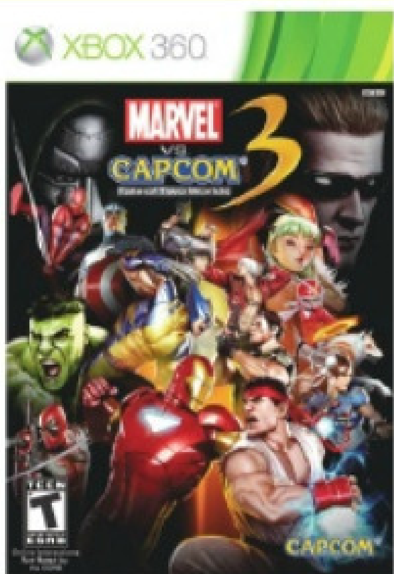
■テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー3■NBGI■NBGI■角色扮演■PSP■2010年2月10日■日版

“光明神话”是将历代“传说”系列的角色都汇聚到一起，制作的类似全明星聚会的作品，本作就是该系列的第三部。与前两作相比，不论是在系统上还是故事上都有相当大的进化，在3作中都有登场的角色**カノンノ**将会随同历代的“传说”系列角色参战，总计参战角色多达80位。本作在角色创造时可以选择的组件和部分也相当丰富，甚至可以精确到身高和发色的细微调整。

游戏中，六大初期职业包括：拥有精湛射击能力、支援前线队员的猎人，以魔法攻击支援我方物理攻击的魔术师，以高速攻击打断敌人连续技的盗贼，拥有压倒性攻击力的战士，拥有卓越剑术的剑士，以及以拳脚作为武器的僧侣。玩家如果想晋级高级职业，要在相关初级职业中积累大量的经验值。玩家满足一定的条件可获得“称号”；如果玩家有《世界传说——光明神话2》和《幻想传说——换装迷宫X》的游戏记录的话，还会在本作获得一些特别的意外奖励。


系列中的知名角色都会参战


在初期职业中积累大量的经验才能开启高级职业



漫画英雄大战卡普空3

■Marvel vs. Capcom 3■Capcom■Capcom■格斗■PS3/X360■2010年2月15日■美版

在前作发售10年后，作为新一代的《漫画英雄大战卡普空3》将登陆高清平台，内容上承袭系列传统的3对3组队对战系统。Marvel和Capcom两大公司旗下的著名角色都会出现在本作中。如漫画英雄蜘蛛侠，蜘蛛侠的战术以敏捷的移动突击为主，配合释放蛛丝的禁锢效果，可以灵活地发动攻击；C社的人气角色威斯克，拥有强大的体术和瞬间移动能力，另外大威力手枪也会出现在他的进攻手段中；“神奇四侠”中银魔的能力是吸收转换及操纵宇宙间的能量，而覆盖身体的外壳除了无坚不摧之外，还可以抵御恒星等级的超高温、宇宙真空的超低温和宇宙辐射。

C社方面，高难动作游戏系列“魔界村”的主角亚瑟也会登场。亚瑟的攻击手段靠远程飞行道具牵制为主，铠甲变换将成为重要的强化手段。“生化尖兵”系列的主角内森·斯宾塞是一只手臂被改造为伸缩机械臂的强大战士，本作中的斯宾塞形象沿用了次世代版《生化尖兵》中的设计，除了可以进行自身高速移动外，还能将敌人抓至身边进行连续攻击。



著名漫画英雄蜘蛛侠会出现在本作中



Capcom的格斗游戏中自然少不了春丽哈



世界传说 符文工房

■ルーンファクトリー オーシャンズ■Marvelous■MMV-i■角色扮演■PS3/Wii■2010年2月24日■日版

本作是在奇幻世界中体验农作和冒险生活的“符文工房”系列的最新作。游戏的主角来到异世界之后，一个人的身体里面拥有了两个人的意识，玩家将可以通过男女双方的视角体验整个故事。男主角为阿塞罗，女主角是索尼娅，玩家可以操作其中一人进行游戏，对广阔海洋世界中的岛屿和沉船进行探索和打捞，是一款以蓝色的海洋和绿色的岛屿为舞台的恋爱、冒险题材幻想作品。

本作的战斗系统为即时操作，上手简单。剑、锤等多种武器也具有强化系统，此外还有新要素——玩家可以在岛屿上进行耕作，而且游戏对开垦农田、种植作物的耕作系统进行了强化，合成各种素材会产生出新的物品。合成的物品除了自己使用外，也可作为送给居民的礼物。随着四季的交替，城镇的风景会变化，每个季节发生的事件也有不同，雨和雪的天气也会影响居民的反应。此外，和中意的女主角或男主角候补反复约会，求婚成功的话就能够结婚，还会有宝宝诞生哟。



本作的战斗以实时的方式进行



随着四季的交替，城镇的风景也会变化



偶像大师2

■アイドルマスタ 2■NBGI■NBGI■养成■Xbox 360■2011年2月24日■日版

本作是Xbox 360平台独占的超人气养成类游戏《偶像大师》的正式续作。《偶像大师2》增加了“商店”的功能，玩家可以用游戏中的货币购买各种衣装、饰品，打扮自己的偶像。其中有一个以设计狂热派服装为乐的非法服饰设计师“浅滩”所经营的服饰店，当玩家满足特定条件后，就可以获得进入权限，从而购买特殊造型的服装和饰品。

本作中有可以参加现场舞台表演的“Fes”、参与电视演出的“Audition”以及由765工作室所举办的“Live”这3种表演方式。新增的“Fes”是“Festival”的简写，当玩家选择“Fes”行程时，偶像们就会移动到指定会场，与敌对偶像们展开一场积分竞赛。如果玩家们演出顺利，并将画面上的“Voltage”魅力量表集到全满的话，就可以发动“爆裂吸引”，让你选中的偶像进行单独的吸引魅力的演出，当你的挑战连续达到完美演出就能获得高分。对方竞争偶像在量表全满时也会发动这个技能，此时玩家们必须通过技能“回忆吸引”来降低对方魅力，避免他们逆转局势。



用不同服装和饰品来打扮自己的偶像



在现场舞台表演中，与敌对偶像们展开积分赛

头条新闻

■《魔兽世界》4.0.6补丁上线测试

《魔兽世界》的第三个资料片《大地的裂变》（Cataclysm）开放已经两个月了，游戏赶在圣诞档期发售，带来的问题就是发售后便是假期，毕竟暴雪的员工也需要过节，所以资料片开放后出现的各种平衡性问题、设计缺陷和Bug都无法得到根本解决，虽然暴雪不断进行各种紧急修正，但玩家对各职业在PvP和PvE方面的不平衡、托巴拉德易守难攻的不合理设计以及各种大大小小的Bug都非常不满，甚至曾出现竞技场输多赢少反而有办法提升等级的严重漏洞，以致于暴雪得重置所有队伍的等级，并给奖励的高端PvP武器临时加上“需要等级86”的限制。这些问题必须通过补丁才能解决。所以新年刚过，暴雪就迅速开始进行4.0.6补丁的PTR测试，包括对各职业的平衡性改动，削弱一些过强的职业，比如在PvP中难以控制且流血伤害过高的野德。他们还计划大幅度调整托巴拉德，并对考古专业进行调整，最后就是修正数不过来的大量Bug。



《魔兽世界》官网的报道页面

■Paragon副本进度继续领先


Paragon首杀截图，11头熊很欢乐……

《大地的裂变》开放初期，很多10/25人公会都有出色的表现，竞相取得Boss的首杀，但随着大家进度的深入，首领战难度也逐渐加强，在还没有足够时间积累装备的情况下对各顶尖公会的实力就有了更高的要求，目前包括Ensidia和星辰在内，只有不到10个公会达到英雄模式8/12的成绩，其中只有Paragon一家击败了英雄模式的奈法利安，到本刊本期截稿时以10/12的进度领先。

有趣的是，Paragon用一张首杀截图向暴雪展示了他们在Boss战设计上的缺陷——11头跳舞的熊，无声地嘲讽着暴雪“组优秀的玩家而不是特定职业”的空头承诺。之前在暮光卓越者议会的首杀新闻中，Paragon曾特别感谢了他们的近战职业成员——他们不得不把位置让给远程职业小号，因为暮光卓越者议会原先的设计非常坑爹，近战带上超过两个就会导致无限连环闪电。他们还抱怨整个T11级别副本的大多数战斗都更偏向远程DPS职业。在Paragon取得首杀并发表上述看法后，暴雪迅速修正了这场战斗，使连环闪电优先选择远程目标。

■《大地的裂变》宣布首月售出470万份

暴雪娱乐宣布，《魔兽世界》的第三个资料片《大地的裂变》在开始发售的24小时内创造了售出330万份的新纪录，成为历史上销售速度最快的PC游戏。而自正式上线以来一个月内的时间，它在全世界范围内卖出了470万份游戏拷贝，暴雪的官方新闻稿称，这一数字的达成使这款游戏成为史上“销售速度最快”的电脑游戏。暴雪总裁Mike Morhaime说：“玩家发在论坛的每一条反馈我们都会看到，我们十分感谢他们对《魔兽世界》长久以来的热情和支持，是在你们的支持下，《大地的裂变》才达到这一惊人的里程碑。”

月评

■ 消极比赛

在《大地的裂变》测试后期，很多人只是偶尔上线看看新的改变而已，根本没有进行什么实际的测试，所以尽管有测试服，《大地的裂变》的很多问题其实还是没有被发现，比如说托巴拉德这个笑话——进攻方必须占领全部3个据点，这在按1：1的原则排队的情况下，除非双方水平相差过于悬殊，或防守方特别弱智，否则几乎是不可能做到的。

暴雪看到这个情况，在节日很忙没有办法马上修改的情况下，作出了一个紧急修正：在作为进攻方而且取胜的情况下，可以获得1800点荣誉。1800点是什么概念？平均就是一件荣誉装备。这个修改一出台，大家就都说，暴雪到了得贿赂强势阵营的地步了：你们放水吧，输了下一场给你们1800点荣誉。果然，很快在绝大多数服务器上都出现了相当和谐的场面，或是经过公开协商，或是默契，大家在“拖把”轮流坐庄。但是，因为轮到防守方输的时候就没有多少人愿意加入，另一方也就有很多人得不到免费的荣誉，最后就有了千军万马挤在桥头利用漏洞偷渡蹭荣誉的景象。

有趣的是，一周以后暴雪又进行了紧急修正，把1800点荣誉改成了360点，短暂的“美好时光”过去了，但很多人早就在这一周里赚够了全套荣誉装还有颇有富余。暴雪一本正经地说，之前的改动造成了消极比赛的情况，所以这次一定要改到360点荣誉。看到这个表态，大家的第一反应就是经常接触的一个英文网络语：“Orly”（不是吧）——托巴拉德的初始设计与1800点荣誉导致的消极应战，这些谁都能预见到的情况，暴雪就愣是没有考虑到？P


千军万马挤在桥头利用漏洞偷渡蹭荣誉，呃，这还是美服么……

大地的裂变

●制作：Blizzard Entertainment ●运营：Blizzard Entertainment
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：正式运营
●官方网站：http://www.worldofwarcraft.com/cataclysm/

■福建 Coldwind

《魔兽世界》4.0.6补丁主要修改和分析

新年刚过，暴雪就赶紧开放公众测试服服务器（PTR），开始了4.0.6补丁的测试，修正和调整《大地的裂变》开放一个月来发现的各种问题和Bug。到本文截稿时，暴雪正在一边测试一边增加和调整补丁的内容，所以还没有提到的问题并不见得就不会修正。至少，大家都希望如此。

考古学

调整：考古学碎片现在每个种族有200个碎片的硬性上限，玩家将无法拾取更多的碎片，除非他们完成文物来减少碎片总数。4.0.6补丁更新后拥有超过200个碎片的玩家并不会失去超出上限的碎片，但在后面的一个补丁中将会移除超出的碎片。

分析：《燃烧的远征》增加的珠宝加工相当成功，不但成了一项很有用的专业，也曾经是最赚钱的专业。《巫妖王之怒》增加的铭文专业，则是一个比较废的专业，长期处于尴尬境地。《大地的裂变》增加的生活技能考古学，原本是为了配合泰坦铭文系统的，结果后者被砍掉了，最终考古学变成了一项比钓鱼还更枯燥、无聊、耗时的专业，很多玩家为了各种想要的东西：虫子坐骑、饰品、矮人法杖、辛洛斯等等，没日没夜地挖掘却永远看不到希望。随机的挖掘地点、随机的文物，考古学根本就是一种碰运气的赌博。

可是暴雪的这个改动，只会让考古学变得更折磨人。因为想要挖到辛洛斯的玩家，首先练考古学时会留着所有的巨魔碎片，只完成矮人和化石文物来升级，到了450点以后（才有机会取得辛洛斯）才开始完成巨魔文物。另外有些人会选择不升450，这样就不会出现瓦许伊尔（已经紧急修正掉不会再出现）和暮光高地的挖掘地点，这两个地方只有暗夜精灵和矮人遗迹，反而会降低出现巨魔遗迹的几率，他们会积累很多碎片以后再开450，这样更有效率。

如果4.0.6暴雪加上这样的限制，虽说出发点可能是防止玩家积累很多碎片，未来考古学增加新文物时可以迅速取得，在新资料片开放后还可以迅速提升考古学，但你叫那些挖辛洛斯积累了无数的矮人碎片、挖托维尔文物积累了上万暗夜精灵碎片的玩家用这些碎片做什么呢？完成一大堆不值钱的普通文物么？在无数玩家针对考古学的问题提出各种建议和抱怨的时候，暴雪没有任何回复，在考古学专业有那么多设计缺陷需要调整的时候，却只考虑到这样简单的修改，确实非常叫人失望，只能希望接下来测试过程中暴雪还会有所调整。

珠宝加工

调整：混沌（Chaotic）以及修正前的不懈（Relentless）这两种多彩宝石现在需求3个红色宝石。增加新的多彩宝石：敏捷影魂钻石（Agile Shadowspirit Diamond，敏捷/3%爆击伤害）、反响影魂钻石（Reverberating Shadowspirit Diamond，力量/3%爆击伤害）以及燃烧影魂钻石（Burning Shadowspirit Diamond，智力/3%爆击伤害）。这些新的配方不绑定，任何《大地的裂变》的怪物都有机会掉落。新的多彩宝石需求3个红色宝石。

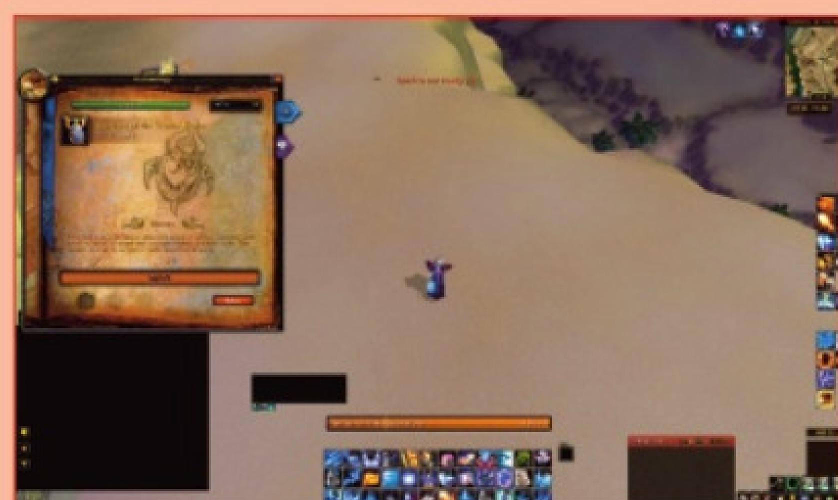
分析：暴雪在《大地的裂变》测试中就试图改变大家无脑镶嵌红色宝石的习惯，将混沌多彩宝石改成了需求蓝色宝石多于红色宝石。遗憾的是，不管怎么折腾，红色宝石强势的事实是不会改变的，属性调整后红色智力宝石更是所有法系和治疗的不二选择，远远优于其它宝石，追求最优配置的玩家宁可暂时使用别的多彩宝石。看到这种情况暴雪也只能让步，说要在《大地的裂变》开放时把需求改回红色多于蓝色。但可能是因为仓促推出的关系，实际上开放后并没有改回来。看起来暴雪现在就索性顺应“民意”，不但改成更受欢迎的需求3个红色宝石，而且还增加了3个更有吸引力的配方，看到消息的那一刻，DPS众都湿了……


变身成幽光的趣味物品


变身纳迦的趣味物品


法系史诗戒指


关键物品也可以用来在副本里换Buff


低级的紫装很容易挖到

这个修改同时也给珠宝加工师带来了新的商机，珠宝加工早已不是曾经的赚钱机器，而逐渐沦落成曾经的附魔那样，靠代工赚点小费的专业了。这3个热门的图纸随机掉落，意味着第一个运气好或肯下血本的珠宝加工师就有机会好好赚上一笔。

远古滩头/远祖海滩

调整： 杀伤性火炮的伤害提高一倍；杀伤性火炮的火箭飞行速度提高约50%；有些杀伤性火炮可以射击到它们所刷新的平台，这些刷新点已经被修正；战场攻城车除了驾驶员以外不再配置两个额外的座位；战场攻城车增加了PvP持续时间的标志，这会使无人驾驶的攻城车受到的各种控制效果的影响不会持续过长；在每一轮开始时战场攻城车刷新的时间不再有差异；北部的墓地被进攻方占领后，在码头刷新的战场攻城车不再会消失；巨型爆盐炸药现在可以在分级战场的比赛中使用；传送的Debuff持续时间从20秒减少到10秒；爆盐冲击的范围从20码缩小到了10码。

分析： 防守方的传送装置现在根据哪道防线的大门被摧毁来决定把玩家传送到哪里，而不是直接传送到装置所在的那道门后。比如说，当一个玩家点击位于蓝门处的传送装置时，如果接近海滩的两道门其中一道已经被摧毁，玩家就会被传送到红门后。

分级战场是《大地的裂变》在PvP方面的一个重点，有人说，如果早加入分级战场，也不至于为了竞技场的平衡而把各职业改来改去，最后改得面目全非了。有了分级战场后，已有的战场打起来也更有趣。目前版本中，爆盐炸弹无法使用，远祖海滩的重点都在于攻城车。攻城车血量超多，在没有被减速的情况下移动速度极快，基本跟坐骑速度差不多。所以对进攻方来说，关键就是保护攻城车，驱散减速效果，一旦摆脱敌人大部队就可以长驱直入，很快攻进庭院取得泰坦神器。而对防守方来说，就是要用尽一切手段减速攻城车。

总的来说，对目前会打的队伍来说，进攻方是很有优势的，特别是先进攻的话，一般都可以在短时间内取胜，这样下一轮留给对手的时间就非常少。因此，这些调整也都针对目前的打法，规则现在更有利于防守方。攻城车可以搭载两个乘客，一般一个治疗负责驱散，一个远程负责控制追兵，他们都无法被攻击，确实有些过强。

托巴拉德/托巴拉德半岛

调整： 增加一项新的成就：Just Another Day in Tol Barad（在托巴拉德的一天），要求完成所有的托巴拉德日常任务。

分析： 这项成就如果是针对南部的日常任务，可能也会起到提醒玩家的作用，因为南部的3座监狱在每场战斗后随机开放一座并解开3个相关的日常任务，很多玩家对此并不清楚。

调整： 巴拉丁的卫兵表扬章和地狱吼先锋表扬章现在是账号绑定物品。

分析： 这两样东西可以分别提高巴拉丁的卫兵和地狱吼先锋的声望250点，需要10枚托巴拉德表扬徽章购买。这个调整其实对小号帮助不大，因为所有的奖励都需要大量托巴拉德表扬徽章购买，小号仍然需要做大量日常任务来获得足够的徽章，这些日常任务本身就足够把声望提高到崇拜了。

调整： 在托巴拉德半岛上的巴拉丁营地和地狱吼之握增加了任务回复NPC，可以交托巴拉德额外的日常任务。这样即使在托巴拉德原先给任务的NPC消失了玩家也仍然可以交任务。

分析： 这是个体贴的改动，由于战斗开始前15分钟托巴拉德的NPC和怪物都会消失，有时玩家太迟做任务，做完就没法交了，而下一场战斗结束后即使己方取胜，如果开放的监狱不同，任务NPC也不同，就没法交原来的任务，如果今后可以在北部的半岛交就方便了。

调整： 托巴拉德奖励任务要求击杀的小头目，现在即使是不在同一个队伍里的玩家，只要是帮助攻击这些头目，就可以完成任务。这些头目包括了斯瓦尔诺


来到托巴拉德


巴拉丁堡提供任务的NPC


北部岛上的联盟营地


船厂


名叫"坦克"的鲨鱼


炮轰补给艇的小游戏

斯、典狱长希尔瓦、大法师加鲁斯和普拉卜林姆。

分析：这个改动已经通过紧急修正更新了，帮助非常大，过去大家为了争抢这些头目浪费无数时间，在刷新点各种招式都用上，陷阱啊死亡凋零啊火雨啊暴风雪啊，而在岛上一圈一圈地找普拉卜林姆就更是麻烦，修改后就方便多了——虽然《魔兽世界》开放这么些年来，第一次可以拾取灰名怪物的尸体感觉有些怪异。

调整：“穿他们的鞋子走一哩路”任务召唤出的法森堡囚犯现在只有召唤出来的玩家可以看到。

分析：这个任务是相当坑爹的一个任务，首先所有囚犯都是一模一样的，如果很多人一起做任务，你经常会分辨不出来哪个是你的，除非你在召唤出来时就看准了并加上团队标志。再有是在很多人做任务的情况下，囚犯的移动路线经常会莫名其妙地打乱，在法森堡内外乱窜。希望后面这个更让人头疼的问题能同时得到修正。

除了以上的改动外，最重要的对托巴拉德的调整还没有公布，但暴雪首席内容设计师最近谈到了托巴拉德背后的设计思路和计划做出的改变。首先他提到，托巴拉德易守难攻其实符合设计意图。这是他们总结了冬拥湖的设计经验而做出的决定。最初冬拥湖设计时由于很难让双方完全平衡，人数少的一方总是会吃亏，因此为了解决这个问题，他们把冬拥湖设计成进攻比较容易。可是造成的结果是，轮到防守的时候大家就不愿意参与，反正都很容易丢掉，不如等到下一场再夺回来，这样冬拥湖就反复易主，争夺冬拥湖失去了意义。

后来他们引入了机制来平衡双方的人数，在设计托巴拉德的时候，他们就有意设计成进攻比较困难，不容易夺取，这样就可以同时激励双方：对防守方来说，只要想到一旦丢掉“拖把”就要费很大的劲才能再夺回来，就会全力投入；对进攻方来说，为了奖励——可以打巴拉丁要塞的团队副本以及可以做奖励的日常任务，也会拼命努力。

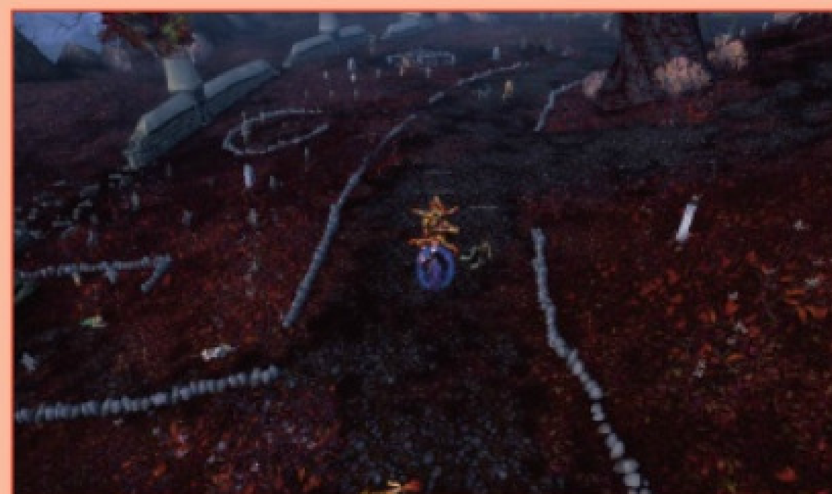
不过，他们只是想让进攻变得困难，而不是变得不可能，目前的设计就有些过于困难了。他们曾试过通过增加奖励：1800点荣誉值的方式来进一步激励进攻方，可是奖励太丰厚了，最终却造成了双方打默契比赛的结果，只好又改回来。目前计划的补丁中，在确保结果符合设计意图的情况下，会对托巴拉德进行一些平衡性调整，主要是在进攻方占领两座基地的情况下，夺取第三座基地会变得更快速和更容易，这样在对方龟缩防守的情况下，可以在对方夺回其它基地前夺下最后一个据点。

暴雪还表示，他们一直在关注玩家的反馈，观察各个服务器上的趋势，甚至亲自参加了很多托巴拉德的战斗来观察什么是可行的，什么不可行。他们会确保托巴拉德成为一个有趣的区域，而争夺对托巴拉德的控制权在整个资料片周期内都很有意义。

其它内容

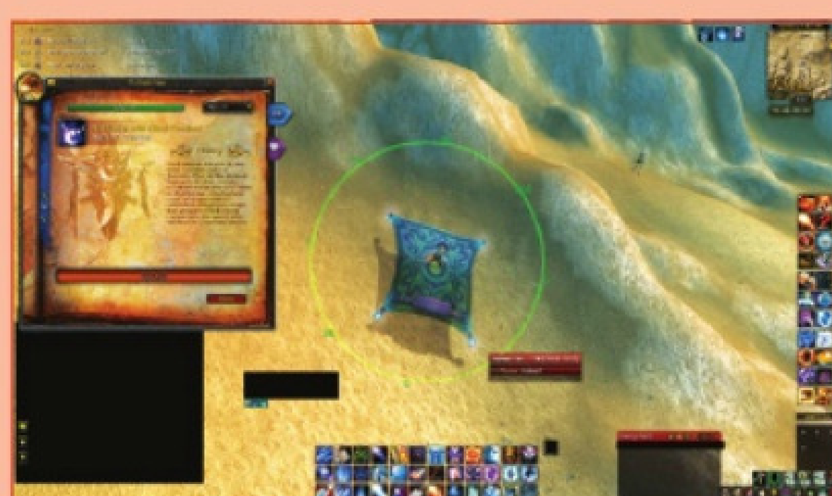
除了上述的改变外，4.0.6补丁还包括了对种族天赋的一些调整、对职业的大量调整等，其中对职业的调整目前还在陆续进行中，主要是针对了目前存在的突出问题，比如野德在PvP中难以控制且流血伤害过高，所以野德的很多技能伤害都被削弱了，狂暴也不再解除和免疫恐惧效果。对冰法在PvP中控制力过强的问题，将冰环从10码半径减少到了8码，内圈的安全区域改为4.7码，与图形完全吻合。驱散冰环的效果可以使目标免疫冰冻效果3秒。如果同一个法师放置第二个冰环，前一个会消失不再起作用。不过对惩戒骑士PvE中伤害过低的问题，虽然有所调整，但测试中仍有很多玩家表示还是太低。对法师等同样PvE伤害过低的职业，一如既往地，暴雪暂时还没有什么调整……


挖掘攻城载具碎片


蜘蛛丛林


墓园


混战


为了挖虫子坐骑，完成所有夜精灵文物又积累了1万多碎片


霜之环是暴雪给冰法的又一个强力群体控制技能

头条新闻

■上海育碧发行“英雄无敌”全系列珍藏版

风靡全球十数年、赢得数千万玩家青睐的“魔法门之英雄无敌”（Heroes of Might and Magic）系列，近日由上海育碧推出了1～5代全系列珍藏版，目前已经上市，定价229元。内容包括：“英雄无敌”系列全部正作游戏、资料片以及《英雄无敌Ⅴ》特典（含游戏原画、视频、未公开的音轨等），共5张光盘；《英雄无敌Ⅴ》原画集1本（含精美原画、设计图及原始游戏手稿等）；羊皮质感亚山地图1张，附金属盒。此外，珍藏版中还包括上海碧汉网络科技有限公司代理运营的网页游戏《魔法门之英雄无敌——王国》（Might and Magic: Heroes Kingdoms）VIP卡1张。《英雄无敌——王国》是育碧开发的全新战略网页游戏，由《英雄无敌Ⅴ》制作人Fabrice Cambounet领衔的团队开发完成。游戏继承了“英雄无敌”系列的宏大世界背景和种族设定，并构建了全面颠覆、强对抗性的战略战术体系。数以千计的玩家可以在英雄无敌的世界中体验波澜壮阔的战争历程，并通过结盟、对抗和军事策略的运用，实现对整个亚山大陆的统治。



编辑部买到珍藏版的某人表示这辈子都值了，但令人他奇怪的是，为什么这些游戏并不是汉化版？！

■《孤岛惊魂3》泄露天机，育碧：不解释



广袤的非洲，我们回来啦！

育碧日前表示，关于《Game Informer》将《孤岛惊魂3》（Far Cry 3）列入2011年8月游戏发售表一事，不会对传言和猜测“发表任何评论”。《Game Informer》是一本专门独家揭秘此前尚未公开的游戏大作的游戏杂志，一般相信他们比很多媒体更早了解某些一线作品的开发状况。《孤岛惊魂3》在2008年10月《孤岛惊魂2》全球上市时就半官方地表示正在筹划中，但一直没有正式宣布。《孤岛惊魂2》的剧情设计者Patrick Redding曾表示，育碧蒙特利尔工作室是新作的开发小组，基于前作的良好反响，三代仍然将故事设定在了非洲大陆。2004年，育碧从《孤岛危机》（Crysis）开发商Crytek手中买下了游戏开发权，并且一改初代靠引擎、画面吃饭的传统，设计成了沙盒风格的开放世界，玩家能够体验到非洲历险时真实的时间流逝和生存的艰难，成为2008年游戏界的一匹黑马。

■ 育碧软件将继续使用实时反盗版系统

育碧软件日前确认，一些旗下的PC游戏已经通过补丁取消了“实时在线反盗版机制”，包括《刺客信条Ⅱ》和《细胞分裂——定罪》。育碧表示，以上举措只是个例，公司从一开始就决定会在特定时刻取消这一DRM机制，而新游戏仍将采用这种反盗版措施。早前有玩家证实，PC版《刺客信条Ⅱ》和《细胞分裂——定罪》现在只有每次启动时需网络验证，之后即可离线游戏。这一举措相信可以腾出登录服务器的资源，为新游戏的在线验证服务。

月评

■ 孤岛继续惊魂

不管是谁想出了“孤岛惊魂”这种可笑的名字，“孤岛惊魂”系列都和孤岛彻底没有关系了。育碧软件买下这个游戏版权的时候，很多人认为是笔亏本买卖——这种用画面当卖点的产品，离开Crytek的技术还有什么？我还记得自己当年用可怜的256MB内存和TNT2显卡玩《孤岛惊魂》的经历，毫不夸张地讲，光是某一关的读取就画了十几分钟时间。但这不是重点，重点是，当年《孤岛惊魂》的关卡设计丝毫没有可取之处，直线式的流程凸显了它作为CryENGINE技术演示Demo的使命。

正因为如此，《孤岛惊魂2》的彻底变化才令人惊讶不已，尽管游戏里也有引擎展示环节，比如你点燃地上的野草，会看到火随风势蔓延开来，最后烧毁一片棚户区的景象，但这也不是重点。重点是开放的场景、自由的任务选择和完成方式、昼夜的交替、休息的概念、载具交通，和一定程度上还算不错的非洲风情。

当然，缺点也很明显。《孤岛惊魂2》是一个架子搭得不错，却缺乏细微之处关怀的作品。你的每个任务几乎都是杀光据点里的敌人，你遭遇的每一个据点也几乎都是你遭遇的第一个据点中房屋、地面、树木的翻版。它某种程度上看，是个迷人的荒野版GTA，但比一下《荒野大镖客——救赎》，又完全不是一个等级的作品。

好吧，我们期待这些缺点都在三代里得到改善。你将看到各异的场景、人物，看到设计精巧的任务和完成方式，还有说得过去的剧情。毕竟从育碧自家的《刺客信条Ⅱ》到《荒野大镖客——救赎》，两年来，GTA Like游戏的发展水准已经一日千里了。P



一手地图，一手步话机，这设定神了！

PC/PS3/X360

幽灵小队——未来战士

■Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier■射击■Ubisoft Paris■Ubisoft■2011年■江苏 防弹手柄



“幽灵”们已经装备有动力骨骼、光学迷彩等“反人类”科技，故事发生的时间肯定和Scott Mitchell时代的“幽灵”有很长一段距离

从《幽灵小队——尖峰战士》（Advanced Warfighter）开始，Tom Clancy品牌游戏开始勾勒一个共有的世界观

如《尖峰战士》背景中Welsh号战舰沉没事件，在《细胞分裂——混沌理论》（Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory）中是故事的起因；《尖峰战士》中担任幽灵部队情报支援的，正是NSA的黑色行动组织“第三梯队”（Third Echelon）。后来Ubisoft斥巨资买断Tom Clancy品牌的使用权，大凡本社有原创的军事题材游戏上马，必然要冠以“老汤”的大名作为前缀，而且统统都从各侧面补完这个品牌的近未来世界观。

“幽灵”部队的上次行动发生在2014年，他们越过墨西哥边境调查叛军“脏弹”的藏匿点，这也是HAWX中队飞行员Crenshaw的第一次出场。由于墨西哥叛乱的战火已波及到德州，美国政府将大量本土防御合同都交给了新兴的军事公司——Artemis全球安全公司负责，他们也在多次“幽灵”的任务中作为支援力量存在。到2021年，Artemis已成为全球第一大私人武装力量，他们阴谋对美国本土发动袭击，这一企图最终被Crenshaw所率领的HAWX精英们所中止。

由于《未来战士》中的“幽灵”已经装备有动力骨骼、光学迷彩等“反人类”科技，故事发生的时间肯定距离Scott Mitchell时代的“幽灵”很远。它所涉及到的俄国、挪威等战场环境，与已推出的《鹰击长空2》的设定是吻合的，在这款作品中，HAWX部队的故事里也有不少辅助“幽灵”从事敌后作战的支援任务。

《未来战士》中的俄国发生了极端民族主义分子组织的政变，他们为获取石油资源，悍然对欧洲、中东发动全面进攻。HAWX剧情中则说明了这场政变是由Yuri Treshkayev领导的极右翼党派实施的，他们偷窃了数枚核弹头，利用全国的混乱局势成功掌握了克里姆林宫的控制权。美、英以及俄罗斯联邦空军的残余力量合力阻止了战火的蔓延，并对莫斯科展开总攻。

革命工作，分工不同。深究下去，无论是老当益壮的Sam Fisher、日益科幻化的“幽灵”们，还是拿飞机当飞碟开的HAWX部队，他们未来都要面对一个共同的敌人！



既然又要搞世界大战背景，那么也只能将“毛子”拿出来充黑脸了



在《末日之战》中，美军小兵“早在”2016年就用上了动力骨骼



《尖峰战士》中幽灵W部队的装备依然基于现实装备

头条新闻

■《龙世纪Ⅱ》公布首个DLC


这是……祭拜先人，踏上复仇之路？

虽然BioWare的人气大作《龙世纪Ⅱ》（Dragon Age II）距离发售还有一个月的时间，但新年刚过，EA就公布了《龙世纪Ⅱ》的首个DLC《被放逐的王子》（The Exiled Prince），拉开了预计又将蜂拥而至的无尽的DLC发行计划的序幕。这款DLC的首个预告片展现了名为Sebastian Vael的弓箭手在亲人被谋害后踏上了复仇之路。玩家将在游戏正作的中期加入到他的任务里，作为王室唯一的后嗣，他必须一雪前仇夺回他的王室称号，另外，玩家也可以将Sebastian纳入麾下。EA介绍说：“我们制作《龙世纪Ⅱ》DLC的宗旨是延伸Hawke的冒险之旅，也是借附加的角色通过厚重的故事剧情和激烈多变的任务来阐述‘龙世纪’的世界。”

■《战地3》将于GDC期间正式公布

EA确认将于今年3月1日的游戏开发者大会（GDC）期间正式宣布“战地”系列的最新作《战地3》（Battlefield 3），EA在《战地3》的官网（http://enterbf3.com/）上公布了这个消息，一同亮相的还将有一款未透露的新作。《战地3》被确认开发已经近两年时间，但EA从未正式公布这款游戏的细节。除《战地3》外，EA还会在GDC上公开更多未来作品的详情，如《爱丽丝——疯狂回归》、《阿玛鲁王国——惩罚》以及《孤岛危机2》等。据悉，去年10月购入《荣誉勋章》的玩家可在今年某个时刻得到《战地3》的Beta测试邀请，但具体日期尚待公布。本年度GDC定于2月28日至3月4日在美国旧金山举行。



目前确认一同亮相GDC的还有育碧软件的《神偷4》

■《荣誉勋章》可能正在开发续作套


如果有下一作，会是伊拉克么？

开发了新《荣誉勋章》（Medal of Honor）的EA Danger Close工作室（前身是EA LA）发布了一条招聘启事，要为一款“3A级射击游戏”招募首席游戏设计师。从招募启事看，这个项目已处于早期开发阶段。鉴于“战地”系列一直在DICE开发，EA发行的其它射击游戏要么即将发行（如《子弹风暴》《孤岛危机2》），要么已经进行了一段时间（如《战地3》），外界普遍猜测这个项目是《荣誉勋章》的续作。如果消息属实，那么EA看来铁了心要复兴“荣誉勋章”系列，EA的新《荣誉勋章》于去年10月12日发售，评价一般，GameRankings网站的平均得分只有70.64%。

月评

■ 下载当道

EA首席执行官John Riccitiello预计，2011年来自游戏下载的收入将超过传统的盒装游戏。他还认为，在不久的将来，游戏发行商将大量通过数字渠道销售传统的全价游戏商品。支持他这一理论的有各种风生水起的在线游戏商店，如Xbox LIVE、PSN、苹果的应用程序商店App Store以及其它类似Facebook网络上的在线游戏下载。在PC领域，继Steam开风气之先后，Drive2Drive、GOG.com等在线游戏商店也在短期内崛起，成为比传统游戏销售方式更快捷方便的现金收入方式。

John Riccitiello指出，到2011年年底，数字产业将比传统的包装产品行业做得更大。这一点毋庸置疑。据此，EA也会想办法拓展销售渠道，既大量销售自己的传统盒装产品，也能通过月费等其它方式进行站点销售。EA还从网络游戏的营销上得到启发，John Riccitiello认为，Turbine销售《指环王Online》的方式就值得借鉴，而EA自己具备网络游戏雏形的作品也为他们带来稳定的收入。如在《FIFA Online》中，有的用户一个月会花费5000美元组建自己的FIFA超级球队，这无疑会提高这些游戏的ARPU值（每用户平均收入）。

那么EA对下载游戏是否准备好了呢？恐怕不尽然。目前已经形成气候的数字销售网站大多具有鲜明的特色，例如Steam就是以Valve的高品质游戏做主打，再搭配更多移植自PSN、XBLA，甚至是原创开发的独立游戏；GOG.com更喜欢收买老游戏的版权，不断推出经典游戏的下载。而EA，乃至育碧等厂商目前的网络商店基本上只是出售它们发行游戏的下载版本，只有让在线商店和游戏产生更多的互动（育碧已经有了Uplay），让玩家得到独特的好处，形成黏着效应，下载游戏业务才能大有可为。



EA目前已经开放了多个语种的数字整版下载商店

PC/PS3/X360

阿玛鲁王国——惩罚

■Kingdoms of Amalur: Reckoning■角色扮演■Big Huge Games/38 Studios■Electronic Arts■2011年■湖北哒哒



这正是Ken Rolston想要同时实现的两大元素——在流畅华丽的战斗背后，是饱满深邃的剧情和任务

在经营自己的FPS产品线的同时，EA也没有放松对RPG产品线的规划

即将在2月底GDC上亮相的《阿玛鲁王国——惩罚》是EA在2011年度的一款重量级作品。这款奇幻风格浓郁的动作RPG，横跨三大游戏平台，游戏的剧本由著名的《黑暗精灵三部曲》（The Dark Elf Trilogy）的作者萨尔瓦多（R.A. Salvitore）执笔，开发组的领导人是“上古卷轴”三代和四代的首席设计师Ken Rolston，“再生侠”之父Todd McFarlane担任本作的原画设计，如此豪华的阵容，剧情、画面和游戏性的三重保障，让我们对这款RPG新作寄予了厚望。

原创世界“阿玛鲁王国”是一个高度奇幻的国度，也将是新游戏中的一个开放式世界，像传统的欧美RPG一样，其庞大的历史背景将由玩家在游戏中去慢慢探索发现。阿玛拉王国的文化和历史目前所知甚少，萨尔瓦多只是透露，它拥有一万年的历史，由3位首领共同统治。

本作的核心是单人游戏模式，它将包括丰富的任务剧情、上百种奇幻生物以及数不清的装备，在游戏的宣传动画中，我们看到穿戴全副盔甲的战士使用剑和锤子与骷髅士兵战斗——很典型的奇幻场景。游戏的战斗方式类似于“战神”系列，强调酣畅淋漓的打斗和血腥暴力的画面表现。Ken Rolston在访谈中表示，他很欣赏“战神”系列刀刀入肉的手感，他正尝试将这种动作游戏的特色引入RPG中。此外，他认为《辐射3》和《质量效应》借用FPS游戏的特色也很成功（不愧是“老头4”的设计师），他希望本作的肉搏战也能异曲同工。

Ken Rolston还希望本作的战斗系统兼顾真实性和戏剧感染力，当一名战士背负重型武器时，就无法轻松地跳上较高的台阶，与怪物战斗时，所需的力度和速度也会有所不同——面对某些巨型怪物，只有使用重型武器才能划开它们坚韧的外皮。

既然是一款开放式RPG，那么游戏时间也是玩家关心的问题。Ken Rolston表示本作的流程会和他以往的游戏差不多（以“老头”的最新两作为参考），他给了一个很笼统的答复，即：大于20小时，少于1000小时……



奇幻的世界里，怎能少得了剑与魔法



武器的类型决定所需要的力度和使用的速度



的确，“憎恶”造型的怪物在奇幻游戏中随处可见……

头条新闻

■《文明Ⅴ》新增印加、西班牙文明及新大陆剧情

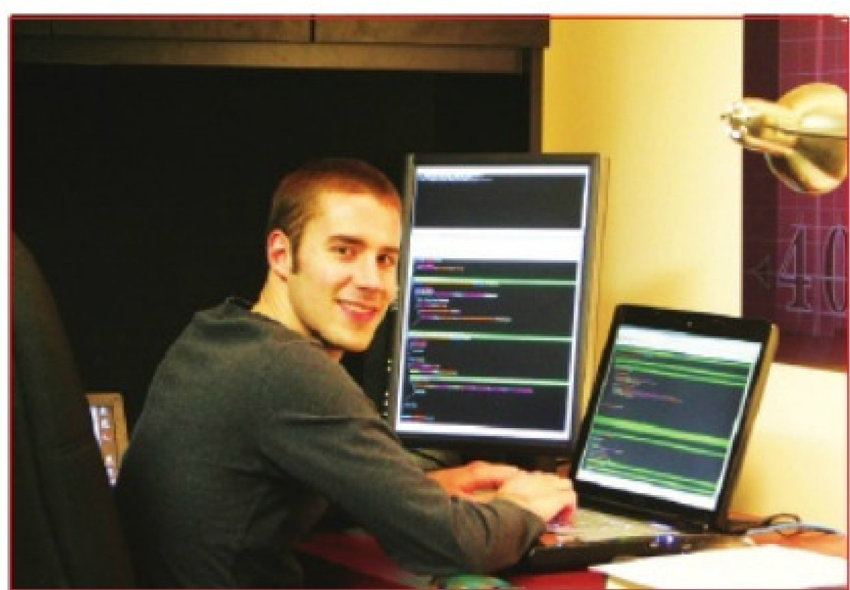
2K Games宣布将为《席德·梅尔的文明Ⅴ》（Sid Meier's Civilization Ⅴ）新增两种文明：帕查库提（Pachacuti）领导下的印加帝国（Inca Empire）以及伊萨贝拉女王（Isabella）领导下的西班牙文明（Spain）。另外，还新增一套剧情，讲述哥伦布发现美洲的故事。游戏的官方介绍写道：来自英格兰、法国和西班牙的勇敢探险者们渴望横跨大西洋，找到从西到达中国和印度的新航线。他们能否发现新的贸易航路，得到亚洲蕴藏的无尽财富？他们能否在途中发现未知的新大陆？新大陆的原著民是接受他们带来的全新知识和广阔的贸易前景，还是会将远道而来的侵略者逐出自己的家园？这个DLC名为“Double Civilization and Scenario Pack”，售价7.49美元，是《文明Ⅴ》发售后发布的第二个DLC。其中，印加帝国的特色单位是掷石手（Slinger），特色设施是梯田（Terrace Farm）；西班牙文明的特色单位是征服者（Conquistador）和大方阵（Tercio）。《文明Ⅴ》目前通过各种补丁，不断修正原作里被人诟病的AI表现。



女王好严肃……

■《文明Ⅴ》首席设计师离职

曾在Firaxis Games任《文明Ⅴ》首席设计师的Jon Shafer最近通过博客宣布自己离职，加盟了《元素——魔法战争》（Elemental: War of Magic）的开发公司Stardock。Jon Shafer表示，他之所以选择了Stardock，是因为自己很欣赏Stardock设计的游戏，此外，这次“专职”能获得更自由的创作环境来完成自己想做的游戏。但眼下Stardock仍把注意力集中在《元素——魔法战争》上，公司计划至少还要发布两部资料片。因此，现在他只能先帮公司设计并完善游戏的MOD支持及后继资料片，然后才能谈到自己的项目。Stardock是一家成立于1991年的老牌游戏公司，拥有自己的在线发行平台Impulse，类似Valve和Steam的关系。但他们的游戏谈不上成功，去年8月匆忙发布的《元素——魔法战争》几乎是一场灾难，GameRankings网站的平均得分只有56.31%。开发组已于去年12月追加了一个庞大的1.1版修正补丁，希望能够挽回这款游戏的声誉。


“囧帅”的目标是拯救一款更“囧”的游戏

■《黑色洛城》确定发售日

以上世纪40年代前后的洛杉矶为背景的侦探题材动作游戏《黑色洛城》（L.A. Noire）日前确定了发售日，在几经跳票后，游戏已经确定在4月5日在两大主机平台发售，目前还没有是否发行PC版的消息。《黑色洛城》最早宣布于2004年2月，此后很长一段时间内悄无声息，让人怀疑项目已经流产，直到2009年末，才有了进一步的消息。《黑色洛城》日前又发布了一批新的游戏截图和视频，仍旧以展示逼真的人物面部表情为主。

月评

■ 惊人之语

投资银行Wedbush Morgan的分析师Michael Pachter常有惊人之语，针对游戏业，这位老兄已经做出过如下预测：Epic后悔《战争机器》独占发售、PSP 2一上市就会惨遭滑铁卢、主机平台的未来没有希望等等，最近的言论集中在1月份闭幕的CES上，他对Kinect卖出700万台的速度惊诧莫名，因为按照他之前的“分析”，能卖出300万就很不错了。

Michael Pachter针对玩家关心的GTA5，也有一个“分析”，这个分析似乎倒有几分道理。在评述Take-Two年度财报时，他说：“我们强烈预期，GTA新作的面市日期应在明年第四季度之前，因为公司与3名开发主力的雇佣合同到2012年1月为止。”这3名Rockstar核心成员是Les Benzies和Houser兄弟。分析说：“我们认为Take-Two不会选择在大作压身的情况与雇员续约。我们深信GTA新作的开发工作正如火如荼地展开，尤其是考虑到前作曾因技术问题大幅延期。”此君还分析出了GTA5的开发状况，按照他的说法，有超过200名全职开发人员在从事这个项目。他认为，Houser兄弟在2007年9月，GTA4尚未发售时就开始规划新作，且游戏仍沿用GTA4的RAGE引擎。Michael Pachter甚至预测，GTA5一旦发售，肯定会成为当年的销量冠军，各版本累计销量将超过2000万份。

看起来是一组有板有眼的分析，实际上等于什么也没说。Rockstar的下一部开放世界游戏《黑色洛城》4月5日就将在主机平台发售，之后Rockstar的游戏会有一个空档期，就算为了股票和财报，在此之后宣布新作也几乎是可以肯定的。而如果这款游戏不会在2012年年底前发售，难道要等到下一个世代的主机来临？

从今年的GDC开始，我们肯定会等到好消息。P


GTA5，能不能继续追飞机？

PC/PS3/X360

生化震撼——无限

■Bioshock Infinite■Irrational Games■2K Games■射击■2012年■北京 红黑军团


她不是废柴，她有超能力

1912年，哥伦比亚（Columbia），一个同几十年后深海中的极乐城（Rapture）一样失败的乌托邦都市

不同的是这是一座浮动于万米高空之上的天空之城，巨大的热气球和螺旋桨维持着这座人造都市昼夜不停地进行环球航行。对“生化震撼”的老玩家们而言，哥伦比亚是熟悉的，同时也是陌生的。

在地面上的人看来，哥伦比亚是人类自直立行走以来最伟大的创造，他们时常对着这座足以遮天蔽日的奇观，想象着浪漫的天空生活。而只有置身于其中，才能感受到哥伦比亚的诡异与凶险：绝大部分的城区已经破败不堪，一片死寂中偶尔传来建筑材料断裂所发出的恐怖声响，这里的统治者已经不再是那些自认为血统纯正的美国白人，而是一些由基因改造而获得超能力的怪人。

“同极乐城不同的是，哥伦比亚从一开始就是在公众视线之下建设的。它是飞速发展的美国经济和工程科学所催生的人造图腾，是展示美国卓越主义的最好平台。简而言之，它就是20世纪初的‘阿波罗计划’。”《生化震撼》之父Ken Levine这样描述他所创造的又一杰作，“它以波士顿为原型建造，从表面上看是人类冒险精神的体现，白色的砖墙和希腊风格的建筑构造，力图向世人传达和平和安宁。实际上，这座能在地球上任何国家领空自由航行的都市，很快就变成了一座巨大的空中要塞，成为列强眼中的公敌，还被冠以‘死星’（The Death Star）的绰号，哥伦比亚的悲剧也由此开始。”

在各国军事专家为如何对付“死星”而绞尽脑汁时，哥伦比亚就这样凭空消失于天际之中，但它依然作为一个实体而存在，并且一直正常运转着。然而在这个完全与人类世界隔绝开来的生活空间中，乌托邦的失败让各种常人难以理喻的思想，就像瘟疫一样在每个居民的心中传染、蔓延。当年哥伦比亚第一次翱翔蓝天所承载的美国卓越主义，已经扭曲为了极端的种族主义和排外情绪。

《生化震撼》不可缺少的核心要素，不是小姐妹，不是质粒，其实制作组的中心永远都是创造一个奇异的、充满幻想风格，同时也是病态的和诡异的巨型封闭空间。



天空之城的居民按下抽水马桶的开关之后会发生什么？



乌托邦的遗迹随处可见


Elizabeth就是女主角，而不是等待解救的公主

头条新闻

■《笑傲江湖》品质测试拉开序幕

来自完美时空的消息，在2010年一经公布便引起争议与追捧的国产武侠网游《笑傲江湖》已于2011年1月6日展开了公司内部品质测试。据悉，这次品质测试的苛刻度是空前的，游戏能否顺利进行公开测试，将依本次结果而定。

本次测试是对《笑傲江湖》游戏品质的一次全面考核，主要内容包括：游戏引擎测试、基础玩法测试、门派武学系统测试等核心项目，同时开放了六大门派和50级前的剧情任务，以及多个关键性副本的流畅度和难度测试等等。其中《笑傲江湖》创新设计的门派武学系统，是本次测试的重头。除独特的自创武功玩法外，它还包括了“身法”“战术招式”等极富策略性的庞大体系。

对于本次品质测试的目的，完美时空互动娱乐公司总裁竺琦表示：“本次测试非比寻常，它不但为《笑傲江湖》封测版本质量把关，同时也将决定首次封测的具体时间。为此，我们从完美时空内部选拔了各项目组的精英人员，参与QA测试评定，并有多项评定基准分数线，如果《笑傲江湖》在这次测试中有任何一项分数不能达标，后续的封测以及内测都将推迟进行。这将是《笑傲江湖》的一次生死考验，为了打造完美时空史上一流的武侠游戏巨著，我们有信心和耐心，将这个项目做到最好。”

据悉，《笑傲江湖》预计将在2011年春节之后进行封闭测试。

■“来听我的演唱会” 张学友触电《神魔大陆》

2011年1月6日，完美时空旗下作品《神魔大陆》正式宣布其成为2011北京张学友“1/2世纪”演唱会指定网络游戏，与张学友共同打造视听盛宴。



《神魔大陆》作为张学友在北京”1/2世纪“演唱会的唯一指定网络游戏，这次合作无论是对神魔还是对歌神来说都是不同凡响的。据完美时空介绍，《神魔大陆》一直以做全球最好的奇幻网游为目标，给玩家展现波澜壮阔的克兰蒙多大陆；而张学友首次接触网游，给所有歌迷玩家展现出艺术与歌喉的结合，并为之带来全新的感官享受。

■《神鬼世界》推出MM认证系统

来自完美时空的最新消息称，《神鬼世界》在游戏中植入了“MM认证”系统，该系统采用技术手段对玩家真实性别进行辨识，目前已有数千美眉通过了《神鬼世界》的“MM认证”

《神鬼世界》“MM认证”系统采用时下精准的识别技术，对玩家注册的账号进行智能判断识别玩家性别，并在后台对应该账号生成特殊的识别码，从而使该玩家在《神鬼世界》任意服务器创建的人物角色，均带有“MM认证”标识。通过“MM认证”的美女玩家，游戏名称前将会获得一个浪漫图标——粉红色高跟鞋，这是《神鬼世界》“MM认证”统一官方标识。游戏内真实的女性玩家自此摆脱“人妖”质疑的困扰。此举无疑也给《神鬼世界》中寻觅真爱的男性玩家带来福音!

《神鬼世界》研发团队还表示，后续的开发计划中将针对MM玩家专门设计特殊剧情任务以及开发全新场景和地宫，届时通过了“MM认证”的玩家有望获得魅力时装、贴心宠物、专属礼包、经验加成等丰厚的特权待遇。

月评

■ MM认证之烦恼

如果在年前看完美时空的公司报表，首先映入你眼帘的绝对是什么对于印尼、台湾、东南亚等地的游戏出口消息。但是玩家并不会关注这些东西，或许只有金融业的人才会去关注吧。然而隐藏在一行小字中的，却有着玩家们喜闻乐见的内容，譬如：在《神鬼世界》中植入MM认证系统……

说起这个MM认证，其实很早以前就有了，不过在当时来说，认证主要还是依靠人工。在当年要是申请MM认证，你要先申请，然后排队等候与GM实时视频，大约一两分钟之后，你就通过了。不过你最好不要换服务器，不然麻烦的认证还要重新进行。说到这里，我们不禁要问，这究竟是选美呢？还是玩游戏呢？你说是选美吧，可对于参与的选手没有奖项，你说是玩游戏吧，搞得这么麻烦又为了什么呢？而且还不准确，因为但凡经由国人GM操手的事情，总会有出人意料的情况出现，各种“删号门”事件不就是最好的佐证么。

而《神鬼世界》此次的MM认证是从注册开始即由系统自动判定的，而且，最为重要的是这个认证是账号绑定的。也就是说，一次认证，终身质保，不论在哪个服务器都适用。“粉红色高跟鞋”的标志则既有三分甜美又有七分性感，算是与游戏中的男性玩家彻底分别开来。想想若是在游戏中时时都有位红颜相伴，那该是件多美的事儿啊！

其实在游戏中遇到或是遇不到MM都不重要，重要的是你在游戏的同时还收获了一份感情（兄弟之情与兄妹之情）。当然，时下这浮躁的社会，也说不准有人会用重金在游戏中包养MM，可这拿钱买来的感情能长久么？网络神曲《爱情买卖》诠释了这个不变的真理。P



据完美时空的统计显示：选择《神鬼世界》诗舞者职业的80%玩家都为女性，这是“赤果果”的诱惑！

神鬼世界

●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：不删档首测
●官方网站：http://sgsj.wanmei.com/

■河北 老鸭

《神鬼世界》诗舞者技能分析

对于诗舞者这个职业的定位，很多玩家目前还是很模糊。认为诗舞者在加血方面，绝对不如大祭司，而魔法攻击方面又不如魔法师。那么这个职业的定位在哪里？其实通过诗舞者的技能战斗特点，我们就能全面了解这究竟是一个怎样的职业。



由于游戏角色技能的升级，需要经验和游戏币的双重消耗，并且按照诗舞者技能的特点，前期诗舞者可以呈现出两种不同的发展姿态。一种是攻击型诗舞者，一种是Buff型诗舞者。这种分支将在40级之后有非常鲜明的划分，其实主要就是针对55级、70级、85级技能来区分的。满级的诗舞者将兼备Buff与攻击，高等级副本中若是有诗舞者出现，必将大大提升团队的作战实力。

第一种以攻击为主，诗舞者的攻击技能大多体现出魔法伤害与四元素伤害，也就是说所有属性攻击对诗舞者来说都是有伤害加成的，这一点倒是让诗舞者在装备附加的元素攻击上，没有太多苛刻的要求了。40级之前的技能如：琴音、炫舞、火之和弦必须点满，因为消耗低、CD少，是诗舞者的主要攻击技能。到了40级之后，炫音波纹是不错的群体攻击技能，配合惊声尖叫来使用，可以最大化的群攻目标。不过这两个技能产生的仇恨也是很大的，所以说最好是在有圣骑士拉怪的前提下，在进行使用。否则被怪包围可就不好了。魔音冲击是不错的单体伤害技能，可以将其点满。在PK的时候，魔音攻击的伤害相当客观，因为附带的四项元素攻击，可以给目标带来非常大的伤害。可谓是诗舞者PK的神技所在。

第二种以辅助为主，也是目前诗舞者的主流技能加法。天籁是一个提升团队元素攻击的技能，特别是魔法师、潜伏者的攻击都有很强的元素效果。而且天籁作为初始技能，消耗低、升级花费少，所以必然要将其点满了。音乐疗法是诗舞者的单体治疗技能，作为25级技能出现，可以弥补诗舞者自身在战斗时的生命消耗。同时也能为队友进行单体加血。不过这个技能与大祭司的加血技能相比，就逊色很多。但作为一个备用的加血技能来说，也是团队中实用性很强的技能。守护之歌这个技能最好是点满，因为提供的物理和魔法抗性，在任何战斗中都非常有用！女神之吻这是辅助型诗舞者的PK神技，1级就可以让目标失去一切战斗能力4秒，这不仅可有助于诗舞者脱离危险，同时还可以作为战斗前置技能，控制战斗节奏，因此必须点满。精神灌注是强化治疗效果的技能，可以说是诗舞者专门为大祭司准备的Buff技能。前期加1级既可，到了后期有固定团队时，这个技能就必须加满了。圣音环绕是诗舞者的群加技能，作为游戏中第二个加血职业，算上圣音环绕之后，诗舞者总共只有两个加血技能，但是这两个技能却可以配合大祭司来保障全队人员的生命安全。如果条件允许请加满，但至少要保证加到6级。战鼓雷动是第二个减免伤害的技能，但是这个技能升级的开销太大，所以根据自身的实力酌情添加吧。

以上是我们分析出诗舞者的两个发展方向。到了游戏后期，一个强大的诗舞者不但可以成为全队中第二个奶妈，而且她所提供的BUFF将大大提升全队的安全系数与作战实力。此外，不可否认诗舞者是血少皮薄的职业，因此在PK中容易被秒，但瞬间爆发出的高伤害依旧不容忽视。前期诗舞者并没有太多的特色可言，因此1～55级将成为他发展的艰难期！



《神鬼世界》神佑广场全景



《神鬼世界》实景截图-奇迹之泉



《神鬼世界》实景截图—尊贵王座



《神鬼世界》实景截图—神秘塑像

特别企划 深度游戏

神魔大陆
●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（3D魔幻） ●游戏状态：公测中
●官方网站：http://shenmo.wanmei.com/

■北京 紫烟

《神魔大陆》先祖陵寝副本攻略

先祖陵寝副本是《神魔大陆》现今开放的副本中等级要求最高的一个，只有等级超过65的玩家才能组队进入。它也是65级以上每日幸运任务和公会任务必去的一个副本，为了经验，为了日常，更为了我们的装备，让我们一起进入先祖陵寝，去挑战这个未知世界吧！

副本简介

副本名称：先祖陵寝副本

等级要求：65级以上

进入限制：3人以上组队，每天最多可以进入5次

进入方式：自由组队、报名进入、也可以在生还者营地地图血颅营地的库尔坎神庙处点击NPC进入。

副本时间：2个小时

胜利条件：击败恶魂之眼雷瑞，副本结束

副本掉落：65级以上的各个职业武器装备，有几率掉落紫装

职业配置：牧师、守护和群攻职业必有，最好带一个诗人，其他不限。

副本Boss

先祖陵寝副本共有六大Boss，每个Boss的特点、打法也有所不同。

巴西力斯

巴西力斯是我们进入副本中遇到的第一个Boss，进入副本之后一直前行，沿途需要清理小怪，这是我强调队伍中必须有群攻职业的原因，在这个副本中有很多小怪，群攻职业可以提高效率。小怪杀完之后，顺着地图一直走到陵寝祭台的洞口就可看到巴西力斯，巴西力斯其实是一条巨蟒，只是我们只能看到它的上半身，它是这个副本最简单的Boss，也不用什么技巧了，集体上去杀就是了，牧师和诗人注意加血，属于入门级Boss。

恐惧之面

它不能算是一个Boss，确切的说它是一个会放暗器的机关，和我们在电影中看到的古墓机关差不多。在击杀这个Boss之前，先由守护将它周围的图腾怪引出来群杀掉，然后加好状态，进入它的攻击范围。

这个Boss本身攻击并不是很高，但它会扔飞刀，伤害在1000左右，密度比较大。所以在击杀它的时候，一定要注意它的飞刀，因为它扔飞刀是有范围的，只要躲开它的攻击范围，就不会被灭团。我们在处理这个Boss的时候主要是跑位，在它放飞刀之后，快速离开飞刀的攻击范围即可。

这个阶段非常考验牧师和诗人的操作能力，一定要在队友受到飞刀攻击时给予最及时的救护，让他们能够及时、安全的跑位，然后在继续击杀就可以了。

先祖神木

这也是个机关Boss，在这个机关的四周，分别有四根柱子，这些柱子可以给先祖神木提供无穷的能量，使它处于无敌状态，所以在击杀先祖神木之前，必须让这些柱子停止能量供应。

在这关，我们的打法是，由攻击高的2个人，最好是近攻职业专门负责击杀先祖神木，其他4个人，每个人负责一个柱子，带着宝宝，普通攻击输出，使它们尽快失去供应能力，当机关崩塌的时候，远程职业可以即时锁定先祖神木技能输出，等能量开始补充的时候再继续敲柱子。这个环节玩家受到的伤害很小，但很费时间，一般要打4～5回柱子才能破坏这个机关。

戈塔魔骸

打完神木之后顺着地图继续前行，路上仍旧需要清理小怪，最后到达山洞，不要以为这是地图的顶端就是最后一个Boss，这里有2个Boss，但都不是副本日


巴西力斯


被雷瑞盯上后的跑位


被雷瑞盯上了要赶快加血


传送旋涡


恶魂之眼雷瑞

常任务怪，当然更不是我们主线任务怪。

第一个Boss还是很简单的，但是它有一个非常恶心的状态，就是不断的吸蓝，这让我们很郁闷，所以这关要消耗大量的战斗回蓝，尤其是牧师，一定要及时补充自己的蓝，以便给队员加血。

第二个Boss戈塔魔骸比较恐怖，它同样会吸蓝，而且比第一个要吸的更频繁，基本每次攻击之后蓝都要见底，无论是想打怪还是想加血都要重新回蓝。除了吸蓝的状态，这个Boss还有眩晕状态，但持续时间很短，大概在1秒钟左右，然后就是一个比较恐怖的状态，这个状态可以看白屏，也就是说，当它白屏喊谁的名字的时候，一定要跑开下，否则你要是脆弱一点，血不够1万，就会被秒了。

它秒人的距离比较短，只有10米，一般像法师这样的群攻职业，只要站在最远输出的位置，即使被点到名字也不用躲，需要躲开是诸如守护、战士、刺客等这些近攻职业，喊到名字的时候只要跑开就行了，等他说话之后再回来攻击，在这个阶段，守护一定要拉好仇恨，不能让戈塔乱跑，坦在中间即可。

恶魂之眼雷瑞

恶魂之眼雷瑞是先祖陵寝副本的最终Boss，我们的主线任务戈塔的骨粉也是在消灭完它之后才能获得的。打完戈塔魔骸之后，往回走，在路上会有一个漩涡，进入之后就被传送到长眠墓寝，这里只有雷瑞一个Boss，当然也有几个小怪，但小怪攻击力都比较弱，而且脆皮一下子就打死了。

在打雷瑞的时候我们要注意它的说话，它每隔一段时间就会选择队伍里的一个人，然后说盯上你了，过段时间之后在被盯上的人的身上会出现一个持续十几秒的状态，同时雷瑞会说有这个状态的人将会免除伤害，而没有状态的人则会很快被秒掉。知道雷瑞的特点就比较好打了，首先所有的队伍都全部和守护重叠，这样被盯上的人身上的状态就能被我们所获得，不会因此被秒掉，然后集体最大化输出，在它喊名字的时候，奶妈一定要注意补血，诗人跳群疗，这样就会很轻松的过关了。如果有队员不小心被杀了，千万不要点回去，因为这个副本很大，跑过来要很长时间，其二呢，如果你死回去的同时，Boss喊了你的名字，但又找不到你。剩下的队员就只有死路一条，所以诗人的战斗复活就显得至关重要了。

打完雷瑞后，从它的位置跳下去可以拾取戈塔的骨粉，完成65级主线任务。

打法总结

先祖陵寝副本对于刚刚到65级的玩家来说，是有一些难度的。副本地图比较大，Boss也很多，所以要做一些装备。首先要组好队伍，这个副本不建议自由组队进入，因为那样的结果80%是灭团，一定要先组好队伍，队伍中要有牧师、守护和最少一个群攻职业，如果有条件还要带一个诗人，其他的就随便了。牧师的装备要好一些，血要在1万以上，这样才能保证在Boss群攻的时候不会被挂掉，才能保证其他队员的安全。其次如果大家都是新手，最好要有一个语音平台，方便交流，因为在副本中打字是很危险的。再次就是带好药品，尤其是战斗回蓝，当Boss有吸蓝的状态，必须要靠战斗回蓝来补，尤其是牧师一定要多带战斗回蓝道具，这些准备工作做好之后，就可以进入副本了。

在副本中，还要注意几点，这个副本地图很大，中间没有传送点，所以当在挑战过程中挂掉的时候，最好等牧师和诗人来复活，否则来回跑很浪费时间。还有就是牧师的操作一定要流畅，首先要保证守护和自己的生命安全，不要浪费神圣护盾，同时有条件的时候记得给Boss上神罚。第三，MT在打Boss的时候一定要处理好仇恨，尤其是在打魔骸的时候，不能让它乱跑，一定要给它固定在一个位置，这样其他队员的压力就会小很多；对于诗人来说，加好状态是非常重要的，一个是攻击乐曲，一个就是群疗了，在打第二个、第四个和最后一个Boss的时候，诗人就成了一个奶妈，配合牧师整个队伍的安全系数就会提高。

这个副本对于刚满65的玩家来说是一次挑战，考验玩家的应对能力和团队合作能力，有挑战才有激情，所以这个副本也很受大家的喜欢，可以让我们的操作更流畅，而且要想获得65级的副本套装，这个副本是不可错过的哦！


副本地图


戈塔魔骸



恐惧之面战法


恐惧之面左边出来的飞刀


清怪


先祖神木很好打也很简单

笑傲江湖

●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：内部品质测试中
●官方网站：http://xa.wanmei.com/

■北京 neil

《笑傲江湖》研发团队访谈录

跨过兔年的门槛，国产武侠游戏年的战役就此打响。在2010年一经公布便引起极大争议与追捧的国产武侠网游《笑傲江湖》，于1月7日发布了第二段震撼武林的CG动画，并着力展开了空前规模的内部品质测试（以下简称“QA”）。

如果你看过那段两大武林高手巅峰对决的精彩CG，并被那行云流水、风驰电掣、气势逼人的场面所感染，你是否会渴望在游戏中也能体验到那种紧张刺激、酣畅淋漓的战斗呢？你是否注意到，以往完美时空的产品QA几乎没有任何声音，而本次《笑傲江湖》的QA得到了极大的重视，完美时空互动娱乐公司总裁竺琦甚至表示：“本次QA将是《笑傲江湖》能否启动封测的关键，产品不达标绝不开测！”

那么，究竟是什么原因，让完美如此重视《笑傲江湖》这款产品的QA测试？在游戏中，能否实现如CG中那样，酣畅淋漓、荡气回肠的战斗效果呢？下面让我们走近笑傲研发团队，听听他们是怎么说的吧。

记者：首先，能否解释一下何为QA品质测试？

答：QA测试是产品上市之前的一次质量检验。许多产品出厂之前都要经历层层筛选，游戏也是如此。一般项目的QA测试，会有10～20名技术人员参与，他们会在封闭环境下体验游戏，并完成一份详细的产品测试报告。本次《笑傲江湖》的QA测试则与以往不同，首先是人员构成非常高端，参与者都是拥有10年以上游戏龄的各项目组骨干；其次是规模空前，参评人数超过了300人，并且开辟了独立的QA实验室，配以最先进的服务器设备，是完美时空有史以来规模最大、级别最高的一次；第三是评测标准非常苛刻，QA测试报告包括了上百项测试条目，有任何一项达不到满意标准，产品都将延期上市。

记者：能具体说说这次品质测试都包括哪些内容么？为什么公司会如此重视这次测试？

答：本次测试是对《笑傲江湖》游戏品质的一次全面考核，也是对其创新玩法的一次重要评估。主要包括游戏引擎测试、基础玩法测试、武学系统测试等核心内容，还有门派招式、副本流畅度和难度等多个分项，本次共开放了六大门派和50级前的剧情任务，在可玩性方面的测试项目非常多。

其中最关键的是“武学系统”，它是《笑傲江湖》最具革新性的玩法系统，以前没有先例，能否被玩家认可，上手会不会造成一定难度，是否要降低复杂度等等，都需要通过品质测试来检验。

之所以会重视这次QA，是因为《笑傲江湖》是完美时空为全球华人及武侠迷打造的一款实力产品，要做就做最好的，我们不会拿半成品来糊弄玩家。武侠文化是国粹，是值得华人骄傲的东西，我们希望把武和侠的部分都做到位，不能像市面上的一些产品，即没有像样的侠，更没有像样的武。《笑傲江湖》即将呈现给大家的一定会是一个行云流水、精彩绝伦的“武”侠世界。

记者：那么，CG中行云流水般的武打动作，紧张刺激的高手对决，会在游戏里实现么？

答：肯定的说，游戏里每个人都能体验到这种感觉。《笑傲江湖》研发核心理念是“自创江湖”，原则就是“自由、真实、开放”，高手对决的关键是什么？就是随心所欲，不落俗套。风清扬曾对令狐冲说，剑法的关键是要活学活用，但现在许多武侠游戏都无法做到这一点，最常见的模式是：一个固定动作加一个超华丽的特效，然后得到一个无上限的数值，结束。

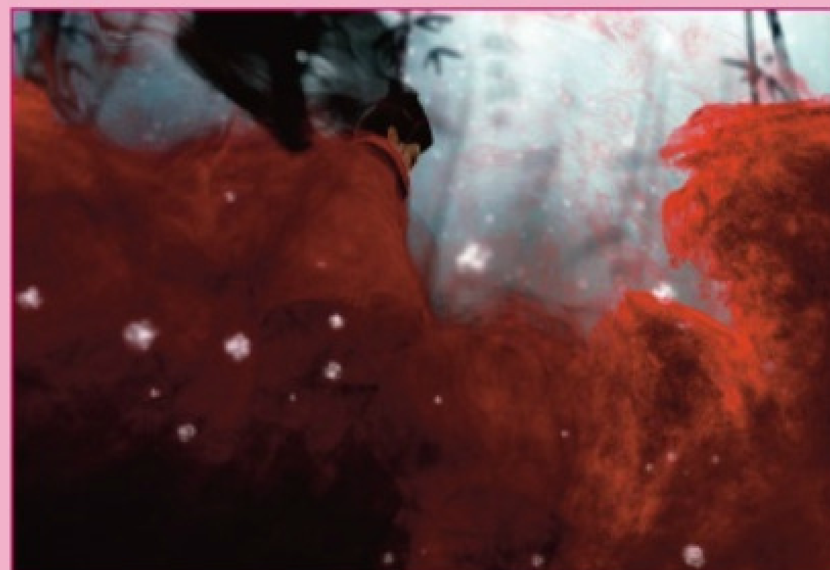
我们要做什么呢？就是打破这种僵化的模式，真正令玩家领略中华武学的千变万化，同时加入“身法”、“轻功”、“战术招式”等体系，提升战斗的快


《笑傲江湖》将在今年展开测试


决战


令狐冲面对东方不败


一身红衣的东方不败


让人记忆深刻的东方不败

感，玩家可以在连招和变招中获得更大乐趣。一千人有一千套打法，人人都有机会成为武林高手、一代宗师，这不仅仅是由装备决定的，而是由“武学系统”给力判定的。做到这一点，才能称得上是真武侠。

在武打动作方面，行云流水的感觉，是通过物理引擎实现的，这方面也考虑到了玩家电脑配置的问题，不会一味追求高画质表现，而是进行了系统优化，做到低配置高画质，让更多的人可以进入梦寐以求的江湖世界。

记者：可否详细介绍一下《笑傲江湖》的武学系统，都有哪些表现？

答：《笑傲江湖》的“武学系统”，包括“身法”、“心法”、“战术招式”等复杂体系，身法主要由攻击招式和轻功招式组成，轻功的设计会超出玩家现有的理解，作为辅助战斗招式，可以实现跳跃躲闪和移动攻击。“战术招式”则包括各种格挡、闪避（包括各方向上的位移闪避）、挑衅、摆Pose等等，可以穿插在攻击招式之间使用，让战斗过程更丰富有趣。“心法”本质上将决定各门派玩家自身的职业特长及发展方向，每个门派都有多种心法，无固定职业，无武器专精概念。与自创武功套路相统一，心法也可以自创，可以传授给别人，从而引出“自创宗派”的概念。

简单的说，《笑傲江湖》中的十大门派武功招式侧重不同，效果不同，玩家可以掌握到的招式没有上限，却有很多先决条件，想当高手不难，但要成为武林至尊就要看你会不会活学活用这些招式了，这与原著中的意境非常贴合。真正的武林高手，绝对不会按常理出牌，这一点高端玩家可能会觉得非常过瘾，而低端用户，也不会难于应付，十大门派各有所长，选择适合你的一门，成就行走江湖的梦想，感受中国博大精深的传统武学，体验高手对决瞬息万变的一幕，类似CG中东方不败大战令狐冲的画面，在游戏中绝对不会少的。

记者：相信，这个崭新的系统一定不会让玩家失望。

答：我们对《笑傲江湖》的“武学系统”还是很有信心的。

记者：除此之外，《笑傲江湖》还有哪些超越其他武侠游戏的设计？

答：所谓超越之作，也是必须建立在真实基础之上的，我们认为打造一个最真实的江湖，展示最强的“武”，最有韵味的“侠”，能让全世界玩家领略中国文化特有的内涵，改变旧有武侠游戏的僵化模式，开创新派动作武侠之路，就足以成为超越之作。

在游戏设计上，《笑傲江湖》有技术创新的一面，如“虚拟生态”、“物理破碎”、“低配置高画质”等等，也有玩法上的创新，我们制定了武侠游戏动作设计的四重标准：

一、轻功要实用，飞檐走壁、水上漂只是轻功的最底层，高层次的轻功可以用于实战。

二、战斗要流畅，卡机不是玩家的错，是设计失误。

三、天下武学不是死套路，自创武功才能成为真宗师。

四、没有绝对的天下无敌，凡是武功必有破绽

这些解释起来可能比较复杂，只说两点：第一，真正纯粹的金派武侠，会有一些高人借助外力来做常人不能做到的事，但他们绝对没有在天上飞来飞去的能力。第二，武侠游戏关键在于门派之间的平衡，天下武功都有相生相克的关系，武功拆解是对打最大的乐趣。《笑傲江湖》中没有一门武功是压倒性强大，区别只是破绽的多少，获胜关键在于找出这些招式的破绽。自创极致无敌武功的奥义，也在于对各种战斗及战术招式的理解和运用。

记者：能否用一句话来形容《笑傲江湖》？

答：不浮躁，不夸张，不乏味，不过度华丽，《笑傲江湖》将是一次引领新派动作武侠风的革命。

特别赠送一句，震撼人心的感觉不应该用激光剑和冲天炮等无谓特效来达成，而应该发自玩家的内心，特别是当你拥有一套高强武功的时候。



绿竹巷，爱情就在这里生根发芽



每一幅图片都会让我们想起小说中那些经典场景



武侠中的爱恨情仇总是令我们那么痴迷



怀璧其罪，说到底还是心底的贪念在作祟



当上了尼姑“头子”的令狐冲

头条新闻

■《神武》欢乐"新"年正式开启

2011年《神武》迎来了开门红，开年大戏欢乐"新"年深受玩家的欢迎。据悉，欢乐"新"年是《神武》2011年新年伊始的最大动作，多益先后发布了关于新宠物、新地图、新系统、新玩法、新形象、新技能、新等级等变化，使得游戏的可玩性进一步提高。



《神武》推出大更新，欢乐"新"年

《神武》此次更新的欢乐"新"年版本，首发阵容包括神秘新地图"寒冰宫"、全新仙魔系高级宠物以及全新的官职系统。其后又推出了全新玩法"怪物图鉴"和新版个性头像。压轴则由"阵法系统"进行担纲，同时开放的还有全新的等级上限。《神武》项目组表示："欢乐'新'年犹如三台大戏，环环相扣，跨年矩献，我们要给玩家带来连绵不断的精彩游戏内容。"

金山多益表示，欢乐"新"年是《神武》玩家年前谈论最多的话题，最初受好奇心的驱使纷纷猜测新内容，直到谜底一个个揭开，才化惊喜为兴奋并去体验各种新内容。另外金山多益还透露在接下来的日子里，《神武》还将继续推出全新活动和神秘副本以供玩家选择。

■《梦想帝王》将试水iPhone网游蓝海

多益网络旗下的网页游戏《梦想帝王》近日宣布，将支持用户使用iPhone、iTouch、iPad全系列终端登录游戏，这表示多益网络开始试水iPhone网游这片游戏产业。

在网页游戏兴起之初，许多投资者和游戏商都曾经以"蓝海"这个词来形容网页游戏市场。相对于当时竞争激烈到刺刀见红的MMO游戏，业内对网页游戏抱以很大期望。但从2010年开始，网页游戏的同质产品和粗制滥造产品越来越多，逐渐也变成了"红海"。

多益网络表示："《梦想帝王》作为多益网络的首款网页游戏产品，秉承其一贯坚持的精品路线，在画面、游戏性和策略玩法上都有不凡造诣，甚至还具有网页游戏中非常少见的背景音乐和独创的DIY配音功能。"

据悉，此次《梦想帝王》推出的iPhone功能，已筹备相当长时间，是直接确保了产品没有问题才进行宣布的，体现了多益网络注重用户利益与感受。《梦想帝王》将PC与iPhone等多种不同终端之间的游戏数据互通，让使用iPhone、iPad、iTouch等终端的玩家终于可以与PC玩家一同游戏了。

■《梦想世界》新春盛宴 歌舞升平过兔年

2011兔年温柔而至，元旦、寒假然后就是春节、情人节，开年随即一连串的不间断的假期都让人无比兴奋。统的节日有特别的节目，多益旗下的《梦想世界》表示："在岁末推出的"冬日缤纷料理节"继先前元旦和寒假的饕餮大餐后，还将春节期间推出的春节盛典把节日气氛推上高潮，与大家一起快快活活过大年。

据金山多益透露，今年的《梦想世界》料理节在除夕夜开始大排宴席，除此以外，还有名为"快活迎春"的晚会出现。除此以外，《梦想世界》还派出神秘嘉宾在新年期间对玩家发放拜年祝福，当然包含丰厚的新年礼物，让玩家欢乐新年。

月评

■春节快乐

一年之计在于春，冬天已经过了一大半了，春天还会远么！无论是《神武》还是《梦想世界》，本月中他们主打的都是和新年，也就是和这个春节有关的内容。

游戏《神武》在年前发布了欢乐"新"年的版本。新宠物、新地图、新系统等各种新玩意通通在这次版本更新中显现了出来。虽说这些只不过是普通的版本更新内容，但《神武》此时做出更新版本的举措势必有其用意。就如同春节的一盘大菜，"欢乐新年"版本将逐一开放给玩家们享用。但是为什么好玩的内容一定要在这个节日中推出呢？春节的活动难道不足以引起玩家的兴趣么？我们认为，一个有意义的节日系列活动，足以堪比一次小规模的版本更新。相对于这方面来说，国外的游戏厂商拿捏得更好。

而《梦想世界》的新春盛宴则完全不同，用中国式的活动来引导玩家在游戏内过节，虽然听起来十分不靠谱，可是对于游戏上的男男女女们来说，一句简单的温馨的问候，也足以让你在节日里面感到温暖了，更何况《梦想世界》带有浓浓的中国年韵味，这还不够么？

拜年与收红包是每个华人过节时最Happy的时刻，进入《梦想世界》的玩家千万不要错过这个。P



中国年韵味最好的感受方式我觉得还是在现实中吧

神武
●制作：金山多益 ●运营：金山多益
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制） ●游戏状态：公测
●官方网站：http://sw.henhaoji.com/

■上海 飞翔

《神武》开年大戏全揭秘（上）

全新“官职系统”实现加官晋爵的夙愿，全新玩法“怪物图鉴”体验收集宠物的乐趣，全新“个性头像”释放创意与自由，全新技能“阵法系统”让你掌握威力无比的“大招”，全新“等级上限”开拓个人实力新巅峰！今日为大家详细解读《神武》欢乐“新”年，探寻进步当中的《神武》新世界！

全新地图“寒冰宫” 未知势力盘踞

三界侠客在探索《神武》世界的过程中，逐步发现了一个从未知晓的神秘区域。该区域名叫“寒冰宫”，由3层深不见底的迷宫连缀而成。因其远在大唐国境之外，常年被厚厚的宝蓝色冰晶覆盖，寒气逼人，故名“寒冰宫”。寒冰宫内部甬道纵横，错综复杂，随处可见莽龙、巨蛇、巫祝等图腾雕像，狰狞恐怖，让人不寒而栗。最神奇的是，寒冰宫外便是璀璨银河，渺渺繁星，浩瀚星云都可以在这里一览无余！

寒冰宫位于大唐国境之外，危机四伏凶险异常，所以只允许80级以上的玩家才能进入。寒冰宫内确有神秘之处，不仅场景新奇魅惑，而且还分布着极为罕见的远古生物。如果有机会进入该地图，则可以将这些全新宠物捕为己有。

六大新宠登场 亦仙亦魔顶级宠

这“寒冰宫”这片神秘区域，除了能够欣赏到令人叹为观止的神秘景观，还能和奇特的远古生物零距离接触。在三界侠客发现这里之前，这些远古生物便是这片神秘之地的主角。据上古奇书记载，北冥有鹿，其菱角和四蹄为粉色，前胸和后脊的鬃毛为蓝色，背部有云纹呈黄色，古书中描写的正是出没于“寒冰宫”的“九色鹿”。书上还记载了一种生物，狼首人身，四肢长有利爪，身披玄铁重甲，威猛无比，相传是邪神蚩尤的部下，九黎族的精英战士，这就是“寒冰宫”出现的另一种生物“金刚狼”。除了九色鹿和金刚狼，寒冰宫已知的远古生物还有芙蓉仙子、九尾灵狐、罗刹女、死亡骑士。芙蓉仙子是上古仙庭遗脉，有着救死扶伤的传统；九尾灵狐是九黎族贵族，乃正统的邪神蚩尤遗孤；罗刹女是魔族冷艳杀手，杀人嗜好强烈；死亡骑士则是那场旷世之战遗留下来的亡灵，有正有邪。

天生的优良资质，加上强悍的攻防技能，使得六大新宠一下子就成为《神武》宠物世界的新明星，堪称是目前《神武》中的最顶级宠物！这吸引了众多三界侠士争相捕捉，只要玩家等级达到85级就可以携带九色鹿、金刚狼、罗刹女和九尾灵狐，玩家等级达到95级也可以携带芙蓉仙子和死亡骑士。

全新官职系统 名大利大

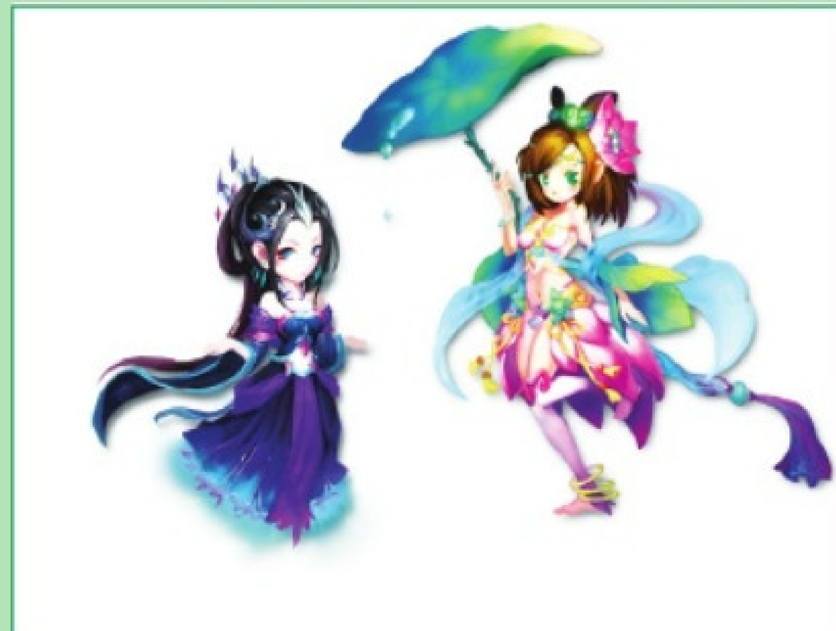
随着神秘区域的发现，大唐预感到了一丝隐忧，种种迹象表明神秘的邪恶势力正在缓慢复苏，大唐需要时刻团结三界精英方能有效应对来自神秘邪恶势力的挑战。于是，一项国策被提出来了。唐王下诏：重赏三界之中的有功侠士，玩家到达一定等级之后，凭借三界威望就可以向朝廷领取官职，从九品县尉到天策上将，大唐所有官职向所有玩家开放！

跻身大唐“公务员”之列，对每个玩家来说都是一件名大利大的好事。首先，能够获得官衔称谓，被唐王册封为天策上将，那可是一件光宗耀祖的事，哪怕是九品县尉也是一个受人敬仰的美差。其次，获得朝廷官职，还能够提升自身的修炼等级，仅获得九品县尉一职就可以让自己的功法修炼提升整整1级！《神武》向三界精英开放官职系统的本意也在于此，邪恶势力大有蠢蠢欲动之势，朝廷自然希望能激发三界侠士们的斗志，鼓励他们砥砺武学，提升实力，以应对未来的变局。


普天之下，莫非王土；率土之滨，莫非王臣


全新场景寒冰宫


全新官职系统


全新的可爱宠物

梦想世界

●制作：金山多益 ●运营：金山多益
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://mx.henhaoji.com/

■北京 随缘

《梦想世界》武魂任务初探

每月举行一次，从各大服务器中选出代表队伍进行PK比拼的“天选之战”，代表着《梦想世界》的最高竞技水平。每一位对自己的PK技术有信心的玩家，均以天选之战冠军为奋斗目标。





法师戒指



法师武器笔



法师武器枪



法师项链

在天选之战中，每个队伍都可以使用威力强大的武魂技能，但是必须首先通过完成武魂任务获得武魂技能的使用权限。拥有武魂技能，不仅能让己方队伍的综合实力大大提高，即使战斗中处于劣势，也可能随时逆转。

作为《梦想世界》天选之战的重要一环，武魂技能却在天选之战鲜有出现。随着武魂任务的奖励改善，大家刷武魂任务的积极性空前高涨，相信在不久的将来，武魂系统的运用会相当普遍。究竟何为武魂技能？武魂任务为何能咸鱼翻身？在这里，笔者对《梦想世界》的武魂系统进行探讨一番。

何谓武魂

天地万物皆为五灵，相互运转，相生相克，相传只要收集足够的天地元气，便能把武魂结晶重新凝结，拥有它便能获得无尽的力量，参加天选之战的勇士都需要这股力量。想要在天选之战所向披靡，就要靠这些武魂技能，目前已知的武魂技能有：

绝杀：3回合内，使用攻击技能伤害结果×2

回魂：3回合内，使用治疗技能加血效果×2

禁语：3回合内，封印命中率及上限＋10%

衍咒：给目标附加10回合不能复活的状态，命中率100%

狂怒：使用后愤怒＝150

参加天选之战的选手如何才能使用武魂技能？这需要全服玩家共同努力才行，不断刷自己服务器的武魂任务，可别小看武魂任务，它可是直接影响天选之战的输赢，正所谓细节决定成败，千万不要忽略这项任务的重要性。既然武魂任务如此重要，那么去哪里领呢？任务又以什么方式出现呢？

武魂任务——收集元气

收集元气必须等待自己服务器的“天选之战”科技开启才能收集，届时人物等级达到30级的玩家，都可到四国首都国王附近，找元通真君求教元气的收集方法，元气分为金灵元气、木灵元气、水灵元气、火灵元气、土灵元气，分别在清

岚国、天宁国、加洛国、南遥国以及明月镇五个地方可以找到，收集元气的具体方法如下：

金灵元气：先找元通真君领取任务，再跟清岚国国王对话，然后去云雀谷寻找金灵元气(就是到云雀谷挖矿石，有一定几率失败，也可能会是抵用金)，任务完成即可获得金灵元气。建议用飞行旗飞到云雀谷，看到类似矿石那样的东西，右键点几下就能完成。

火灵元气：先找元通真君领取任务，再给南遥国国王持续送药（只是些小药，物品商会那可以买到），任务完成即可获得火灵元气。这个任务看似简单，但执行起来不太轻松，毕竟南遥国的商会离国王很远；如果事先备好药的话则要浪费大量资金，还不一定用得上。

土灵元气：先找元通真君领取任务，再完成两个任务：任务一，到明月镇找钱梦庵帮忙收集土灵元气，要跟他猜拳（不管输赢都会给积分），这个任务是很简单，怎么样都能收集到，也挺好玩的，符合一些人娱乐为主；任务二，要找0～30级装备，任务完成即可获得土灵元气，建议事先备好这些装备，不过30级装备要4000游戏币，对于一些人来说还是比较贵的，即使有钱人经常去买的话，也是不太让人接受的，如果把烧双留下来的装备攒一下，还可以省一大笔钱，用不用得另说。

水灵元气：先找元通真君领取任务，再跟加洛国国王对话，对方需要一只召唤兽（携带等级为0～25级），任务完成即可获得水灵元气。建议去野外捕捉会比较省钱，如果你是有钱人，完全可以去买，这样比较省时间。对于普通人来说，去召唤兽商会那里买的话，有时候会得不偿失。

木灵元气：先找元通真君领取任务，再跟天宁国国王对话，然后到香叶丛林找花仙子了解福地所在，最后到仙人洞战斗（点自己身上就可以，较大几率是战斗，或者直接完成），完成任务即可获得木灵元气。碰到战斗情况，只要你的号还算说得过去的话，还是很容易过的，有一个任务是消灭恶魔（样子是鬼火），打之前会告诉你哪只不是真身，注意颜色，只要把不是真身的恶魔杀掉，另一只就会逃跑。这个任务有点麻烦，稍一走神就会失败，如果一直是用群招的话，倒是可以不需要注意颜色，但就是麻烦一些。另一个任务是清除妖气（光标移到自己身上点），根据元通真君的提示，到指定地点消灭敌人就能完成，虽然不用分辨颜色，但这个任务过起来也不容易。

任务奖励：越多越赚

武魂任务的奖励很多，有增加召唤兽寿命的优质奇想果，有增加人物双倍经验的武魂之气，有打装备的灵魂粉末（II、IV、VII）；有洗宝宝的还童丹和血魂还童丹（1～4级）；还有大家都想得到的时空之轮、特殊称谓，这些奖励只给每个月收集元气最多的前三位玩家。大家尽自己一份力量的同时，还能获得一定的经验、物品和金钱奖励，何乐而不为呢。

经验心得

武魂任务看似很难，如果懂得一些技巧，做起来还是比较简单的，可以用飞行旗定好每个国王的坐标，完成加洛国、南遥国的任务后，可直接在此国的元通真君处接任务，能节约很多时间去做更多任务，时间是宝贵的，不想把一天时间浪费在路途上，那就快去买飞行旗。打恶魔（会有锄头图标）和清除妖气（放大镜）的时候，根据提示到达指定地点点自己，很容易就能杀过。

总得来讲，武魂任务给你一种多而繁琐的感觉，只要按照提示执行，每个30级以上的号都能顺利完成。当然，每个号的经验奖励会不一样的，级别越高奖励的经验应该越多。所以说，刷武魂任务是一些感到无聊又不愿意浪费赚经验的时间的人最好的选择，会有些人抱怨给的积分太少，但是不付出怎么会有回报呢？所以不要害怕刷的次说多，当你换到自己想要的东西时，你的心情自然会非常激动。P


法师衣服


儒法一百招如雷贯耳


儒法一百招玉石俱梵


巫法一百招邪王咒


坐骑技能专家级法功术

头条新闻

■2011全球贺岁《龙虎门》公测开启

搜狐畅游近日宣布，旗下3D武侠游戏《中华英雄·龙虎门》国际版跨年公测开启，据悉，《中华英雄·龙虎门》的3D战场、流畅的动态战斗与公测的百万大礼广受好评，在《中华英雄·龙虎门》中还能亲身感受到全球穿越大游行的景象。



此次《中华英雄·龙虎门》国际版跨年公测不仅为广大玩家带来了江湖恩仇和酣畅淋漓的PK体验，更开放了全球注册系统，意味着从此以后，你也能与我国港澳台及马来西亚等地玩家一同，第一时间感受港漫经典。

■回合制网游复兴之作《霸者无双》寻给力玩家

据悉，搜狐畅游旗下的回合制网游《霸者无双》已于上月底月通过论坛、官博、微博以及媒体活动等多种渠道寻找给力玩家，送上惊喜奖励。



回合制网游《霸者无双》创新融入了电影级播放剧本、战斗镜头拉近、跨地图行走等诸多特效。

游戏以神话传说、名人传记、典故野史为核心故事背景，辅以武将招募、军团战、场景探索等玩点，并以精致、写实的美术制作和底蕴深厚的剧情演绎，将上下五千年形形色色的文人雅士汇聚一堂，堪称回合制网游复兴之作。

■《大话水浒》全新主城“天空之城”开启

搜狐畅游宣布，《大话水浒》空中主城“天空之城”在近日开放。全新的天空玩法也随之开启，让你的春节过得热热闹闹。

《大话水浒》是由火石软件研发，搜狐畅游运营的Q版回合制网游大作，曾获2010“金翎奖”最佳Q版网络游戏奖、“金手指”奖玩家最期待网络游戏第一名，相信《大话水浒》不会让喜欢Q版的游戏玩家们失望。

■《古域》开放性内测引发穿越热潮

近日，搜狐畅游宣布旗下网游《古域》在开放性内测之初就引发了穿越热潮。

《古域》是由前西山居元老领衔制作，“剑侠”“天龙”“大唐”顶级主创联手打造。游戏采用先进的Gamma引擎制作，相信游戏的画面亦不会让玩家们失望。



活动

■《天龙八部2》有奖活动

春节假期怎么过？《天龙八部2》贺岁强档“最强喜事”正在热映中，带来2011年春节最给力的欢乐冲击波！纷纷扬扬的大雪中，兔年生肖守护神提前下凡，带领十大门派的侠男侠女，饮春酒猜灯谜，再现原汁原味的古典民俗，展开一场别具特色的节日狂欢；情人节特别庆典接踵而来，与心中的TA放飞千纸鹤，许下天长地久的承诺，浓浓爱意情满江湖……享受与众不同的甜蜜春节，领略别样的金庸江湖，就在《天龙八部2》！

有奖选择题：

1.天龙八部2 总共有多少个门派？

A、8个 B、7个 C、10个 D、12个

2.当游戏人物达到多少级之后，可以接受帮会跑商任务？

A、40级 B、30级 C、25级 D、20级

3.已持有神器的玩家，可以通过哪个NPC对神器进行升级或者修理？

A、欧治字 B、杜子腾 C、蒲良 D、马五德

4.拈花指是以下哪个门派的战斗技能？答案C

A、天龙 B、峨眉 C、少林 D、武当

活动参与方法：请将活动答案发送到邮箱merlinpinkstaff@popsoft.com.cn，或随回函卡邮寄至北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层《大众软件》杂志社（邮编：100142）。

活动截止日期：2011年2月28日。参与活动的读者需要在E-mail中提供以下信息：姓名、地址、QQ、手机号码（或一个有效的联系方式）。获奖玩家名单将在《大众软件》2011年4月中杂志上公布。

奖品设置：

活动参与奖：5个，奖品为精美搜狐狐狸周边。P



古域 ●制作：广州九艺 ●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：开放性内测
●官方网站：http://gy.changyou.com/

■重庆 阿鱼

《古域》时人大战娲斗巫神

黄龙国郊外五百里的一个小村庄内，男耕女织、老少和谐、其乐融融。娲斗巫神来了，他召唤出火魔，打破了村庄的宁静与安详。巫神走后，村内尸横遍野、断垣残壁，惨不忍睹……

黄龙国一处不知名的小地方，一大片火海包围着一个山寨，周围是数百名神色紧张的村民。火焰熊熊，几乎没有人认为火海里还有活口。可偏偏就有一个娇小的身影从火焰中昂首而出。在她的肩上，扛着一个黑袍妖孽。

“啊，是时人，她成功了！她击败了娲斗巫神，我们得救了。时人万岁！时人万岁！”围观的人群爆发出雷鸣般的吼叫声。

山村惨祸

时间回到一年前，黄龙国郊外五百里的小村庄内，男耕女织、老少和谐、其乐融融。娲斗巫神来了，他召唤出火魔，打破了村庄的宁静与安详。巫神走后，村内尸横遍野、断垣残壁，惨不忍睹。村长宁封与幸存的村民发誓要找巫神报此血海深仇，但实力的差距让他们无法靠近巫神的山寨，更别提与巫神战斗了。

就在大家一筹莫展时，来自百工天都的时人出现了。时人是女娲娘娘从未来世界里召唤而来的英雄，具有非凡本领。

“英雄，求求你帮我们报仇！为苍生除魔！”宁封痛哭流涕。

直捣黄龙

时人冲破了火焰结界，进入了娲斗巫神的山寨。“妖孽，杀人偿命，纳命来吧！”时人的声音依旧平静如水。

“哼，那就看你有没有这个本事了！”娲斗巫神祭出火魔术，整个寨子突然出现了熊熊烈焰，一个接一个的火圈交织在一起，在大地上“生根发芽”，阻挡着时人的去路。“我就在火圈的最里边等着你，有本事就进来吧！”娲斗巫神一边说着，一边往山寨深处飘去。

火魔肆虐，却并未燃尽时人的意志。时人拿出古琴，治疗自身遭受的烧伤，并竭力寻找通往山寨深处的途径。

功夫不负有心人！时人终于发现了一条隐匿在火圈间的小路。她背负古琴，小心翼翼地穿梭于火圈之间，忍受着高温的侵袭。穿过环环相扣的火圈，沿着河边的小路径直向前，火焰越来越少，温度也逐渐恢复正常。经过一个简陋的小寨子时，一群裹着火焰的飞行怪物突然从里面冲出，尖叫着扑向时人。时人拨动琴弦，顿时数股祥和的白光射向四周，飞廉纷纷倒地。

巫神败亡

踏入寨门，全身漆黑的娲斗巫神果然身在其中。“嘿嘿，你以为闯到这里，就能杀得了我吗？烛照，出来招呼敌人了！”娲斗巫神一声大喝，一个红面獠牙、浑身燃烧着火焰的灯笼形怪物出现在时人面前。

烛照是一个燃烧着的怪异灯笼，身边围绕着一层火圈。任何生物，只要碰到这层火圈，便会掉血不止。更为可怕的是，烛照无视任何攻击，所以没有人能杀掉它。除非，它的主人娲斗巫神死亡，才会消失。所以时人尽量远离烛照，带着烛照兜圈子。见烛照追不上时人，时人却能施展远程法术攻击自己，娲斗巫神气得“哇哇”大叫，黑袍一展，咆哮着飘向时人。“哈哈！来得正好，接我这招试试。月如弓！”时人半蹲着身子，让古琴悬浮于胸前，然后双手扣住琴弦，用力往后拨，待琴弦于古琴形成弯月之势时，对准巫神突然松开双手。一股凌厉的琴声凄凉地嚎叫着冲向巫神。琴声过后，巫神倒地，烛照消失。

“我不甘心！”巫神喃喃自语。“行了，认命了吧！你就等待村民们愤怒的拳头吧。”时人用琴声给自己疗伤，然后将巫神扛在肩上，从烈焰中缓缓走出。

于是，便有了本文开头一幕。


击杀娲斗巫神


村长宁封的请求


环环相扣的火圈


消灭幼生飞廉

鹿鼎记 ●制作：搜狐畅游 ●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：内测
●官方网站：http://ldj.changyou.com/

■重庆 阿鱼

《鹿鼎记》帮会属地任务另类讲解

拥有属地的帮会，方能在属地内接取任务。帮会属地任务分为：商业、工业、农业、科技、军备五大类。接下来，我会讲述五个小故事，帮会属地任务的奥秘便藏在其中。

在《鹿鼎记》里，帮会是玩家之间相互交流的重要平台。你可以武功低微，也可以装备差劲，但绝对不可以忽略帮会属地任务。帮会属地任务是玩家们发展帮会的重要途径，还能给大家带来跑商、种植、技能、贡献度、经验、金钱等多重福利。一个勤于帮会属地任务的玩家，任何帮会都乐意向他敞开打门。

商业任务小故事

帮会属地西边的小山坡下，传来一阵又一阵的读书声：“一一得一，二二得四，三三一十三……”原来是阿叶、阿翼、阿超三位账房伙计正在背诵乘法口诀。账房先生在一旁抱棍子监督，说是监督，其实他早已在梦里与周公相会了。

见账房先生酣睡，三位伙计停止背诵，发起了牢骚。“这什么破口诀，比武功秘笈还难学。”阿叶嘟囔着说。“是啊！用算盘算账不是很好吗？为什么非得背诵这玩意儿？累死了！”阿超也颇为不满。“嘘，小声点！”阿翼提醒道，“别让经贸总管黄谨听见，这可是他下达的命令呢。听说，他还在帮里发布了商业任务，让玩家们来考察我们的成绩。”

说曹操，曹操就到。就在三位伙计交谈的时候，一位帮会玩家拿着棍子来到了他们身边。他叫醒了账房先生，并告诉三位伙计：考核开始，立即背诵口诀，背诵错误之人会挨棍子。

阿叶他们并未熟悉口诀，但箭在弦上，也只得硬着头皮背诵起来。“二三得六、四五二十、六七四十八……哎哟！”背错口诀的阿叶狠狠地挨了一棍。接着是阿翼、阿超，三位伙计都没能躲过棍棒的袭击。玩家一边敲打着伙计，一边嬉笑着对一旁的账房先生说：“老夫子，你的学生可真笨啊！乘法口诀都不会背。”“少废话，赶紧打，完成任务就滚蛋。”账房先生一脸铁青。

玩家愈发得意忘形，无意中，他打到了背诵正确的伙计。“呼”的一声，怒气冲冲的账房先生狠狠地给了玩家一棍子：“黄总管吩咐过，你们不能乱打人。打错了伙计，就得挨棍子。”这位玩家被打得晕乎乎的，半天没回过神来。却见账房先生又说道：“就你这样的任务效率，丢死人了！赶紧去找个队伍，一起来完成商业任务吧。任务成果是可以共享的，完成起来更安全、更效率。”玩家满脸通红，叩谢而去。“唉，终于解脱了。”阿叶长吁一口气。“还没呢！玩家会源源不断地来考核我们。要是记不住这该死的口诀，可就惨了！”阿翼一脸担忧。“那还磨蹭什么，赶紧背呀。”阿超迫不及待地说道。山坡下，读书声再次响起。账房先生继续酣睡，只不过，他的脸上带着淡淡的笑容。

工业任务小故事

帮会正北的矿场内，空无一人。散布在四周的石头们窃窃私语。

石头甲：“我们肚子里有矿石的事儿，可千万别说出去。我听说工业总管陈涣发布了工业任务，号召帮会玩家们来我们这里寻找矿石呢。要是让玩家们知道了，还不把我们开肠破肚？”石头乙：“就是，一定要保密。那些玩家残忍极了，秘密一旦泄露出去，我们必定尸骨全无。”石头丙：“我不会说出去。石头丁呢？”……“石头丁，你怎么不说话？”

“它当然不能回答了，按照你们的说法，我们已经把它‘开肠破肚’了！”不知何时出现的几位玩家笑盈盈地望着众石头。

“天啊！救命啊！石敢当大神，救救你的石子石孙吧！”石头们呼天抢地，现场一片混乱。几位玩家毫不留情，携手击碎了许多石头。得到足够的矿石后，玩家们终于离去。矿场恢复了平静，幸存的石头们唉声叹气，连呼幸运。但幸运


帮会发展好了，我们才可以种地赚钱


背错口诀的伙计要挨打


商业任务组队完成更效率


击碎石头，取走矿石

之神不会一直眷顾它们，第二批采石队伍离矿场越来越近……

农业任务小故事

帮会属地的农田上，小猫、小狗、兔子、野猪、野熊等动物在农田里奔来奔去，撕咬着田里的粮食作物。“哈哈！看到耕植职守杨喜雨那痛苦的样子，熊爷爷我就高兴极了。”野熊裂开大嘴，笑着说道，“想当初，他组织猎人杀死了我的哥哥，这个仇我一辈子都记得。所以，大家不要客气，使劲糟蹋农田吧。我要气死杨喜雨。”“好耶！熊爷爷万岁！”野猪们呼喊道。“熊爷爷万岁！”小猫、小狗、兔子们随声附和。

农田边上，杨喜雨急得快哭了。农田被破坏，这可是杀头的罪啊！动物们此番来势凶猛，单凭杨喜雨几人，很难收拾它们。“怎么办？怎么办？”杨喜雨满头大汗。“杨大哥别慌！我等奉农业总管关景丰之命，特来助你一臂之力。”一个娇滴滴地声音在不远处响起。只见六条身影先后冲入农田，为首的正是方才说话的药师女弟子。这六位玩家配合默契，火力集中，不一会儿便将农田上的动物尽数击杀。“农业任务完成！”药师娇笑着说道。

“多谢各位兄弟了！”杨喜雨松了一口气，感激涕零地说道，“对了，我得告诉大家一个秘诀：下次你们完成农业任务时，让队伍里等级最低的人与我对话。这样，动物们的等级也会很低，击杀起来就更容易了！”“呵呵，多谢杨大哥直言相告。就冲着你这豪爽劲，农田的事我们管到底了。你就放心吧，我们每天都会击杀动物，协助你完成农业任务。”药师MM豪迈地承诺。杨喜雨心里那块沉重的悬石终于落下来了。

科技任务小故事

“书匠，我让你偷取的器械打造图，你完成任务了吗？”科技主管胡明昊询问一旁的书匠。“胡总管你放心，我办事，从不曾失手过。我拿到了打造图，将它们藏到了东南边的草丛里，用一个青花瓷瓶装着呢。”书匠得意洋洋。

“你个白痴！”胡明昊勃然大怒，“那么多造型不同的图样，你竟然将它们混杂到一起，收拾起来岂不是很麻烦？我不管了，你自己想办法吧！想不出办法，小心你项上人头。”书匠打了一个寒战，战战兢兢地说道：“总管息怒！我脑海里还记得那些图样。你需要哪张图，我就绘画出来，给帮众们过目，让他们去青花瓷瓶处拿回正确的打造图给你。”“哼，这个办法倒是不错。你赶紧发布科技任务，让帮会玩家们前来找图。”

任务发布后，玩家们络绎不绝地找到胡明昊与书匠，接取科技任务：找图。每来一位玩家，书匠就不厌弃烦地说道：“每个图样，都有一点较为明显的特征。比如说宝剑图样，有的是个十字符号，有的则是个小圆点；又比如弓弩，有的只有一个弓箭头，有的却有好几个弓箭头。多做几次任务，记住这些不同之处，任务效率将大为提高。”只有玩家们任务顺利，他的人头才能保住。好在，玩家们都比较给力，顺利完成了科技任务。书匠的头，也暂时寄存在脖子上了。

军备任务小故事

“嘿嘿，没人看得见我，我就要做坏事了！”帮会属地某处，有人在自言自语，可是却看不见他的身形。“身为金牌密探，平西王爷请高人传授了我们这招隐遁术，闲杂人等当然看不见我了。”密探的话语里充满着骄傲与自信，“此番前来，必定要搅得这个帮派鸡犬不宁，看他们还敢不敢和王爷作对……哎哟，谁打我！”密探惨叫道。“是我，风华绝代、万人喜爱、车见车载的帮会一棵草！”只见一位贤士玩家摇着扇子，似笑非笑地望着密探藏匿处。“你……你……你如何识破了我的隐遁术？”密探惊恐万分。“切，你那三脚猫功夫有什么好炫耀的。咱们帮会的军备主管余天威给了我一个‘天眼通’，还指出你可能藏匿的五个区域。我在五个区域附近使用‘天眼通’，就能轻松看到你了。”

“不可能！怎么可能？不要杀我，求求你！”密探哀求道。“晚了！吴三桂的走狗，去死吧。”贤士轻摇扇子，送出一股凌厉的劲风，穿透了密探的胸口。

“军备任务完成！”望着地上的尸体，贤士潇洒地转身上马，绝尘而去。


杨大哥别怕，我来帮你对付动物


野猪们，受死吧


记住书匠绘画的图


哪一张图才是任务需要的呢


发现密探，攻击！

汇众教育
本期推荐校区
长沙动漫游戏校区

“兴趣+实践”是最好的老师
——从教学游戏化到游戏教育重实践

据2010年人才蓝皮书《中国人才发展报告(2010)》显示，中国大学生仅有10%符合跨国公司的人才要求。动手能力不够，经验不足，成为大学生就业的拦路虎。如今，有些国家已让网游进入课堂，起到模拟实践的作用，但是我国教授“网游”的传统课程却还停留在照本宣科上，这一现象显然亟待改变。

胡锦涛总书记在全国教育工作会议上提出的推动教育事业在新的起点上科学发展的“五个必须”中曾指出，推动教育事业科学发展，必须坚持以人为本，核心是解决好培养什么人、怎样培养人的重大问题；同时，必须坚持改革创新，重视教育质量，把促进人的全面发展、适应社会需要作为衡量教育质量的根本标准。

依此来看，动漫、互动娱乐的相关教育已经到了非创新不足以适应社会需求的阶段。其关键点在于，如何为学生提供更多的实践机会，只有在实践中消化理论知识，才能达到毕业即就业的目标。针对于此，一些倡导灵活创新的职业教育机构已走在了前面，他们的课程和专业不仅瞄准行业趋势和潮流，更面向企业具体需求，注重在实践中强化校企合作。例如：汇众教育就曾出钱出人，让在校生拍摄了首部高清片《枣恋》，结果该剧主创人员没有毕业，就被用人单位预订一空。

纵观国外的网游进课堂现象，他们不仅仅是利用了网游对现实的模拟性，而且还顺应了学生对网游的兴趣，并将这一兴趣通过教育创新直接转化成了学习动力。对此，李新科颇为认同。他说：“其实，游戏就是互动，游戏玩家谁也没有给他们做过培训，但他们也玩得很好。这与相互交流和学习主动性、积极性密切相关。但是，在现实中，一些学院针对网游制作的相关专业课程，却忘了从网游本身中汲取最好的教育创新元素。在这一点上，国外大学的作为值得借鉴。当然，汇众教育所提倡的教育理念也是‘把兴趣转化为终身职业’。”据悉，为激发学员的学习兴趣，汇众教育早就创新性地推出了“云培训”这一全新的游戏人才职业教育体系，是目前全亚洲最先进的专业游戏研发人才培训服务体系。其首创了“云世界”在线学习平台整合了学员在校学习的各个环节，通过强大的交互共享功能、游戏交际功能和教学辅助功能，实现了学员专业技能、职业素质，求职作品的全面积累，并将极大地增强学员、教师、家长、企业、社会五方的参与度，同时也为学员搭建了一个作品展示和对外宣传的平台，使学员就业能力真正与企业需求零距离。李新科的“实践+兴趣”教育法，已培养出一批崭露头角的游戏英才。在“第二届中国国际版权博览会”组委会和ChinaJoy组委会联合组织的国家级游戏制作人大赛上，汇众教育学子金兴在国内外众多的参赛选手中，经过2D、3D和人物场景的技术拼争，摘得了“最佳游戏3D(人物/场景)美术新秀奖第一名”的桂冠。

据了解，由于汇众学员最大限度地贴近企业真实需求，汇众教育已先后培养出3万多名动画制作专业的学生，遍布全国70%以上的游戏、动漫和影视公司，很多已做到企业高管的位置。

其实不论实践也好，兴趣也罢，检验教育创新成功的标准只有一条——“只有学员成功，汇众教育才能成功。”

汇众教育长沙（动漫游戏）学院简介：

2004年6月，汇众益智（北京）教育科技有限公司正式在京成立；

2007年底，公司获国际顶级风险投资基金凯鹏华盈（KPCB）千万美元投资；

2010年，汇众教育上榜福布斯中国潜力企业榜；

长沙（动漫游戏）校区，是汇众教育集团体系内为数不多的几个拥有游戏学院、动漫学院双项目的中心之一，并多次获集团总部颁发的“十佳校区”“殊荣。学院以其在教学、管理、就业、学校环境、师资力量、学校硬件方面等诸多优势，与湖南等100多家游戏动漫企业达成长期战略合作，为游戏动漫行业输送大量游戏策划、游戏美术设计、游戏程序开发、动漫设计、影视动画等专业优质人才。P

学生作品展示



汇众教育
本期推荐校区
青岛动漫游戏校区

订单培训 不拘一格 动漫产业 逆势飞扬

提起“动漫”一词，如果在四、五年前，相信大部分人都不知所云。随着《功夫熊猫》、《喜羊羊和灰太狼》、《阿凡达》及《爱丽丝梦游仙境》的播出，“动漫”已成为人们文化休闲娱乐活动的重要组成部分，我国进入本土化动漫游戏产业发展的新纪元。

据权威数据表明，中国目前动漫游戏人才缺口为60万人，而每年相关专业的毕业生和培训人才不足两万人。据中华英才网发布的最新职场十大人气排行榜，动漫游戏开发设计师成为需求量最大的职位。另据中投顾问发布的《2009~2012年中国动漫产业投资分析及前景预测报告》显示，国产动漫虽然取得了长足的进步，但是动漫创意不足、高级动漫人才缺乏、产业链尚未成型等问题依然严重，这些问题的存在将会影响国产动漫的进一步发展。

“每届培训合格学员都会在两个月内消化掉，也就是说学生一般在两个月内就能找到工作。”“经历过IT培训的人才与高校传统教育培养出来的人才区别在于，前者所学习的教材贴近企业需求，有很强的动手能力，能为企业立即使用。所以，对于高中毕业后直接选择IT培训、立志从事IT行业的这一部分人群来说，没学历没关系，就业形势良好，再加上实战能力过硬，找工作并不是难题。”某业内人士表示。“青岛市与我们对接的专门做动漫游戏的公司就有100多家。”汇众教育青岛（动漫游戏）校区负责人表示，“每年各大企业的需求量固定，所以我们每年的招生人数也固定。与企业合作的‘订单式’人才培训方式，不仅为企业解决招人难的问题，同时也给很多学生提供了更多就业岗位，可谓一举两得。”

如何选择动漫游戏培训机构

一看品牌。综合考察办学时长、规模、荣誉和就业成功案例以及学习环境。选择知名度高、品牌优势明显的培训机构将有效避免一些中小培训机构师资弱、市场认可度不高的缺点。二看课程体系。课程设计是否合理，就看它的课程体系是否都是必须的课程、是否安排得很松散、课时数量的多少等。另外，看课程体系的更新速度，软件是否是最新版本，是否能够贴近社会的实际需求。三看师资力量。看老师的水平就看他的实际项目经验，现在IT行业的老师如果本身都没有大型成熟项目工作经验，那么他的授课都是纸上谈兵，将在很大程度上注定你此次培训的失败，误人子弟。四看硬件设施。对学校的环境情况及各种硬件要进行实地考察，如机器的配置、数量，教学场地，娱乐场地，后勤保障设施等，都要做一个全面的了解。五看价格。学习费用设计是否合理，价格体系包含哪些项目，还有没有隐性的后期收费项目，都要全面了解清楚，避免后期巧立名目乱收费。六看就业保障体系。看学校教学管理体系是否完善，是否能够提供优质的就业服务。

哪些人适合动漫游戏培训

有业内人士表示，事实上青岛人是适合做动漫游戏行业的人群，因为青岛人创新性、实践性较强，这正是动漫游戏从业人员的重要素质之一。据汇众教育青岛（动漫游戏）校区校长余雪梅介绍，我市目前已拥有众多游戏行业中的优秀企业，行业发展一片利好，正是年轻人重新规划自己人生道路的良好时机。

青岛（动漫游戏）校区成立于2006年，是汇众教育集团在青岛的惟一直营校区，旨在培养本土游戏设计与开发人才，为广大游戏企业输送兼具专业技能和实战经验的业界精英。主要面向山东半岛，学员包括威海、日照、烟台、潍坊、临沂、山西、内蒙古以及东北三省，许多动漫游戏爱好者慕名而来，在山东培训市场有着极好的口碑及品牌影响力。

学院于2009年5月8日入驻青岛国际动漫游戏产业园，该产业基地由青岛市政府重金投资兴建，旨在发展青岛动漫游戏产业，利用毗邻日韩的地理优势和人才汇集的人文环境，意欲后来者居上。校内设有多媒体教室、理论课教室、机房、画室、网络中心，各项教学设施和整体教学环境均处于国内领先水平，并与园区内上百家大中型游戏动漫企业为邻，为学员掌握当前最先进的游戏开发实战经验和技术创造了良好的条件。

学生作品展示





汇众教育
本期推荐校区
上海虹口动漫校区

喜结动漫，幸福人生

——记农村女孩的动漫发家致富路

学员小晶（化名）：岁月沧桑，如今我已为人母，看着学龄前的女儿以及她的玩伴，在父母的爱心呵护下快乐成长，从小就能接受良好的教育，是多么幸运、幸福与令人羡慕！而他们的长辈，大多和我相似，经历了现在孩子们难以想象的艰难和曲折，但尽管我们遭受无数挫折，仍然奋力拼搏。回首我的求学历程，应该是很多穷苦山里娃的一个缩影。

我出身清贫，父母都是老实巴交的农民，长年劳作在集体农田里。后来，尽管父亲当了民办教师，但日子过得依然拮据，如若赶上春荒，那就真是吃了上顿没下顿。那时我们兄妹4个，个个面黄饥瘦，哥哥从小就跟随父母出工，整天靠拾胡麻菜艰难度日，而弟弟和我则由年近八旬的祖母看护。那时的我，虽说已经年过七岁，但身体羸弱，加之生活条件欠佳，变得更加弱不禁风，整天盘坐在家里懒得动弹。父母为了改变窘境，一度双双扑在集体劳动上，对我们姊妹自然是很少照顾。直到我九岁那年，父母要送弟弟去上学，我这才大着胆子向父母提出“我也要上学”。可能是生计都成问题何谈上学，也可能是出身大山思想守旧等多方面原因，父母继续坚持着女孩上学无用论，将我的倡议一棒子打入谷底，后来还是在我的一再要求下，甚至是软磨硬泡下，父母才无奈将我送进了村里的小学。上学了，我从心底里高兴，暗暗下定决心，要好好学习，将来像城里人一样有钱花，有好吃的。那时的我还不明白报答父母报效国家的大道理，只是一味想着要通过努力学习改变命运，出人头地，将来过上好日子！很快我上了中专，每天5点闹钟响后，我准时从梦中爬起，拿着课本找个安静的角落研读。就这样日复一日，月复一月，转眼间就迎来了毕业。作为学习尖子，老师们都支持我上高中，将来考取大学，可父母却犯起了糊涂，不仅不予支持还准备着给我张罗婚事，但我已有了独立思想与主见，就这样僵持了好些时日，最后还是被留在家里务农。每天重复着种地、喂牲口，可心里却从未放弃过学习的念头。直到有一天我去探望中学老师，老师的女儿正好放假从上海回来。看着她能在大城市里上大学，心里很是羡慕。在跟她说完心里话后，她建议我不要放弃学习，跟她一起去上海发展。我心里很想，但只不过中专毕业的我，没任何工作经验，去上海能找到像样的工作吗？这是一个棘手而又很现实的问题，在犯愁之际，她了解我平时对漫画喜爱有加，于是建议我可以去学习动漫设计。目前动漫行业在我国发展势如破竹，属热门行业，而且参加这种技能培训门槛较低，学完合格后校方还负责推荐就业，企业用人重点不看学历跟工作经验，而是技能作品。所以在她和老师的帮助下，我最终说服了父母来到了上海。来到上海后，老师的女儿陪我探访了多家动漫培训机构。面对形形色色的培训机构，我心里泛起了嘀咕，万一择校不慎，到时候不仅辛苦赚来的学费一下子泡汤，连今后的人生也可能会受到影响。经过理性分析与多方对比后，最终选择汇众教育上海虹口（动漫）校区就读动漫设计专业。

经过近一年的学习，我以优异的成绩顺利通过学院考核成功毕业。在就业老师的妥善安排下，我进入上海一家不错的动漫公司担任角色造型设计。当领到第一个月薪水时，我激动的热泪盈眶。这不仅是自己盼望已久的薪资，更是得到企业认同、社会认可的欢喜。

在后面的工作中，有时每月拿到五千块，遇到项目多时，拿到上万块都不是啥稀罕事。很快我帮家里盖了新房，父母跟弟弟过上了富人家的生活。一年后，在与客户合作中我认识了现在的先生。如今我们定居上海，还有了自己可爱的女儿，生活非常幸福！

对朋友们的寄语

人生虽然十分短暂，但只要我们不虚度年华，不浪费有限的时间，认真学习，认真做事，在新的世纪迎接新的机遇与挑战，我们有能力创造业绩，就会有能力实现抱负和理想！希望和我一样的朋友，都能把握住机会。敢于改变自己的命运，你也可以拥有幸福的生活。

——汇众教育上海虹口（动漫）校区学员 P

学生作品展示



汇众教育 本期推荐校区

天津动漫游戏校区

动漫游戏我做主 集结专业人才

继高房价后，“动漫产业发展”、“游戏人才培养”成为又一热点话题。人才是创意文化产业发展的源动力，但大学毕业生会美术的不会软件，会软件操作的缺乏基本的美术常识，以致于很多动漫游戏企业开出底薪4000、五险一金的优厚待遇仍很难招到合适的人才。而找工作的大学生中，“对新兴产业认识不足”、“缺乏相应技能”使这些完全可以成为白领的大学生，很难在动漫游戏产业里面找到合适的位置。而另一方面，国内缺少系统的动漫游戏专业教育，一些高校还没有形成规范化的动漫游戏人才培养模式。大规模的人才缺失，致使企业不得不转变用人标准，把招聘的重点放在职业培训机构。

汇众教育多年来专注于中国数字娱乐领域职业教育、学历教育及课程研发业务，是国内领先的数字娱乐人才职业教育机构，并与国内上千家动漫游戏企业保持着长期的交流与合作，为其定向培养人才。针对企业的用人需求，汇众教育注重对动漫游戏人才实战能力和工作经验的培养。在校学习期间，经常组织学员参与实战项目的开发，并鼓励学员自行研发新项目，从而积累丰富的工作经验，为就业打下坚实的基础。

作为中国游戏行业发展产业链中重要的人才环节，汇众教育凭借精准的课程体系、明确的就业指导方向，在众多有志从事动漫游戏行业的求职者中树立了强大的威信，在中国软件行业协会游戏行业分会所属的400多家游戏企业中建立了广泛的人才认可度。“汇众教育学生上手快，工作经验老到”是众多游戏企业的赞誉。据了解，在天津市众多的职业培训项目中，能够把高端培训做到“培训+实习+商业项目实战”，毕业直接就业的教育机构寥寥无几，汇众教育天津（动漫游戏）校区能在众多的职业培训机构中“脱颖而出”，自身的游戏培训项目的前期论证、专业师资团队的组建与再培养，引进国内外一流游戏教育机构和专家的智力资源是重要的一环，而游戏专业的特殊性也是重要的依据。

专业前景良好，但想从事游戏职业的部分职场人也有一些顾虑，那就是参加游戏职业培训能得到和其他教育形式同样的认可吗？汇众教育天津（动漫游戏）校区负责人表示，作为一项对实践技能要求非常高的专业，职业培训技能和从业经验是其优势。目前游戏行业对待人才的态度依次是职业技能和工作经验、团队合作经验、项目创新能力、游戏知识的融汇与贯通、“学历”则排在最后。因此，游戏学院教育的中心完全围绕国内游戏企业的职位需求定制人才，并且保证每18个月教材更新一次，同时为学员提供优良的实习和就业平台，实实在在为职场人实现教育与职业的无缝链接。

对于一个符合动漫游戏企业需求的人才，职业培训机构的培养体系是否完备、培养模式的先进性无疑是一个重要的条件，毕竟一个“好”的动漫游戏培训机构不仅担负“育才”的职能，更应该在“成才”上为广大有志于从事动漫游戏行业的人士提供更加便利、合理、顺畅的职业发展道路。在就业市场而言，衡量一家“好”的培训机构标准就是：就业效果就是硬道理！“如果久而久之保持我们的标准和质量，那么在这个行业的口碑和发展前景都是不错的，因为培训效果是我们追求的最终目标！”天津（动漫游戏）校区负责人坦言。天津动漫游戏产业蓬勃发展的同时，也加速了天津本地动漫游戏产业人才的需求。2010年以来，各大动漫游戏名企就展开了大规模的研发人才争夺战，且愈演愈烈。据透露，汇众教育的动漫、游戏学员“进口旺，出口畅”，同时签约就业屡见不鲜，职位涵盖了游戏策划、3D游戏美工、手机游戏程序开发、网络游戏程序开发、3D游戏建模等多个方向。汇众教育集团在新兴朝阳产业人才紧缺，人才培养缺乏成功经验与模式的情况下，依靠精准的市场定位、高质量的课程体系、严格规范的教学质量管理和完善的就业推荐服务为中国数字娱乐职业教育行业提供了专业参考及标准。其培养的三万多学员已经遍及全国70%以上的游戏动漫企业，成为中国创意文化产业发展的脊梁。

6年汇众教育，35000名学生，1000多家战略合作企业，平均90%以上的高就业率赢得了工业与信息化部、劳动和社会保障部的高度赞扬。本月，在众多战略合作企业的支持下，推出“大中专生就业实训工程”。面向全市定向招收，入学要求中等以上学历，合格毕业生入职后平均月薪在2000～4000元之间，工作1年后月薪在4000～6000元；工作2年后月薪在6000～8000元。

学生作品展示



汇众教育天津（动漫游戏）校区
咨询QQ：297166111 297166222
咨询电话：022-58266098 58266099
网址：http://tj.gamfe.com/
地址：天津市红桥区咸阳路21号汇众教育（市教委职业技术教育中心对面）

全球使命

●制作：英佩游戏 ●运营：臻游网络
●游戏类型：大型多人在线射击类 ●游戏状态：二次封测
●官方网站：http://www.qqsm.com/

■北京 海魂

《全球使命》初步测试体验

任何一款射击类游戏，到笔者手上把玩一番都能知其神髓，洞察本源。前几日，某编辑推荐了一款国产射击类游戏过来，光是听到国产二字，我就先嗤之以鼻了。这年头除开欧美EA，EPIC等老牌厂商外，韩国产的泡菜射击游戏都是有型无神的。国产？国产的能好过国足吗？

画面

打开游戏登录界面就能感觉厚重的写实风格，大气，连画面低层都有着浓郁的黑色金属感，让人感觉到登陆界面后的《全球使命》如同一只沉默的黑色巨虎，随时可以扑跃到屏幕前来。

游戏里，指挥部、商店、个人中心、训练关卡都选项在左上方以此排列着。整体画面结构显得如同军队内务一般简易朴实，没有太多花里胡哨的噱头与装饰。从这点上可以看出《全球使命》的美术相当追求简洁、朴质的整体风格。整体看去，游戏界面很有当年欧美单机大作的感觉。让人在这个浮躁萱华的网络游戏时代中，可谓感到一丝新意。

一查才知道原来《全球使命》使用的就是大名鼎鼎的虚幻3引擎作为核心，整体画面异常绚烂夺目。在战斗场景下，可真的是火光四溅。与其他网络游戏不同的是，在枪械开枪射击时，子弹划过空气燃烧的轨迹清晰可见。当你亲眼看到战场上的各种轨迹交织成一张残酷的赤红大网时，绝对会有种比看枪战大片还要爽的感觉。就冲这点，我这个战争游戏老鸟就不得不折服于《全球使命》的极限画面渲染效果。好久没有看到如此画面给力的国产射击网游了，《全球使命》一旦全面上市，绝对会让游戏“画面党”玩家趋之若鹜。

游戏

作为TPS（第三人称射击）这种国内PC网游玩家很少接触的游戏模式，在初次上手时会感到不适。等熟悉了就会发现这种作战方式与传统FPS射击游戏差距并没有太大（熟悉也就是十几分钟的事情）。射击的一瞬间与其它射击类游戏没有什么区别。第三人称视角，可以俯视到掩体前方与四周的情况，让整个战场随息万变的战况经收眼底。不一会笔者稍微熟悉了下战斗时的镜头转换，就已经开始凭借十多年的射击游戏经验开始虐玩家了。

《全球使命》采取第三人称射击模式，在战斗时还可以靠在墙边与掩体上。进入掩体射击模式后，居然还可以把枪抬出掩体进行射击，玩到这我这个伪军迷简直就要欣喜若狂——要知道这个射击动作只有真实战场上才能看见，其它射击类网游中根本就不可能见到。国产射击游戏不仅画面如此给力，甚至在射击细节上也有此等创新。真是不佩服不行呀！

操作

《全球使命》采用传统的WASD与鼠标结合控制模式，但在部分快捷键设计上却另有文章：如空格键不仅可以在游戏中进行战术翻滚，在接近墙体或掩体之时亦可进入靠墙掩体模式中。F键可以让角色挥动武器打击前方的敌人，这点设计笔者觉得是异常出彩，在与敌人近距离混战之时，绝对要比传统游戏中的拔刀来的有效得多。而且抡到敌人时，打击感十足，感觉近身格斗“很格斗，很暴力”。比起软绵绵的刀战来说，不是“给力”了一点点。

总结

《全球使命》作为一款国产射击第三人称网游，很多人都说今年游戏市场是个射击游戏年，各个公司大作皆蓄力待发。但《全球使命》作为国产射击游戏杰出的代表，其画面与游戏性完全可以傲视那些棒子产的“枪战片”。相信在不久的将来，以《全球使命》为代表的游戏一定可以再创辉煌。



作战实况——火光冲天



人物建立界面——够Man吧



火箭筒一发三响



还原男人战争情节！



枪弹轨迹与掩体作战，媲美战争大片

巫师之怒

●制作：AstrumNival, LLC ●运营：巨人网络
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：未测试
●官方网站：尚未公布

■北京 迪斯亚特

《巫师之怒》2011的守望者

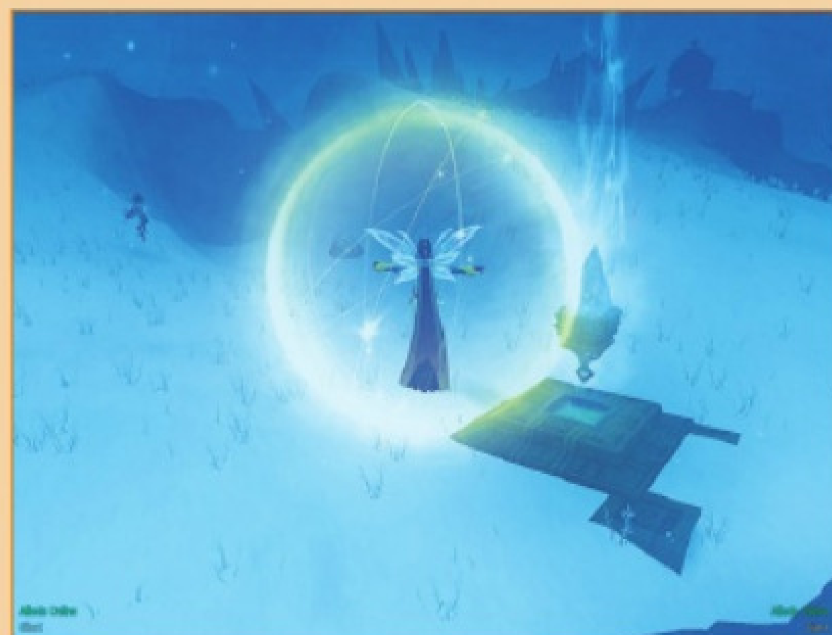
网游世界，有如三国——欧美、日本、中韩，这是三个相对独立的世界。中韩网游进军日本、欧美，成功不易；日本网游在欧美、中韩生活艰难；而最强势的欧美网游大作们，大多数埋骨亚洲。千军东来，众生辟易，尘烟过后，只留盔甲满地。看中国网游十年，能在这片土地上滋润活着的欧美系，唯有《魔兽世界》一人。

是基因问题吗？不是。缅怀欧美单机先辈，前有《龙与地下城》系列、《创世纪》系列、《魔法门》、《英雄无敌》、《文明》、《辐射》、《沙丘》等等经典无数，后有暴雪家的中国辉煌，这些都足以证明中国玩家对优秀欧美游戏发自内心的认可。

可换到网游这片天地，风向就变了。一部部万众瞩目的欧美大作，进了中国便萎靡虚脱，要么水土不服，要么所托非人，辉煌片刻便败退而走，烟花过后唯留寂寞。原因很多，评说无意，网游如战场，成王败寇。原因总结的再好，输了，就是输了。面对2011，谁，才是下一个《魔兽世界》？

整个2011年，进入中国的欧美系网游何其稀少！放眼望去，除了著名单机游戏改编的同名网游《巫师之怒》外竟无大作。中国已在不知不觉间，成了欧美网游的荒漠。而这唯一的《巫师之怒》乍看上去也不是那么起眼。两大阵营，6种族8职业28分支的种族职业系统显然与《魔兽世界》有很高的相似性；最奇怪的是，它居然是一款免费的欧美网游。想象一下免费运营的《魔兽世界》会是什么样的？

看看介绍，摸索下系统，不难发现这《巫师之怒》确实有很多独特之处。《巫师之怒》中的生物，都生活在宇宙星界中，星界是宇宙中随意漂流的太空浮岛，岛外就是茫茫宇宙。岛间没有直接的通路，只可以通过魔法或者太空星舰在岛间往来。



岛间飞行-魔法

不同的岛上，有不同的生命、不同的种族，就如一个个小世界一般。在不同的星界冒险，是玩家的追求所在。当然，这冒险充满了危险，不说那怪兽恶魔，也不说敌对阵营的可怕杀手，单是不小心从星界边缘掉下，就可能陨落于无尽宇宙。若有“去死去死团”众在此，必对跳船自杀心生向往。



岛间飞行-星舰

《巫师之怒》分联盟和帝国两个阵营，卡尼亚人、精灵、吉布林组成的联盟，与兽人、亡灵、哈达冈人组成的帝国，长期处于战争状态。唉，野外PK“神马”的，最讨厌了。可以自己设定不允许野外PK，这点倒是蛮贴心。

《巫师之怒》的8大职业体系，是战士、圣骑士、斥候、牧师、召唤师、守望者、法师和灵能者。其中斥候是盗贼和弓手的合体，牧师呢，则能穿板甲拿大盾，不再如纸糊。最特殊的灵能者，是靠各种精神控制技吃饭的精神系法师。每种职业的特点非常鲜明，圣骑士独有的壁垒系统，会隐身的斥候弓手等等，各种玩法既独特又相当平衡，相互克制。



德鲁伊群攻

往来于星界的太空星舰，就如免费的公交车，排排队、等等车即可乘坐。但是公交哪比得上私家车？自己造艘太空星舰，带上工会手下，三五好友，妻妾小蜜，遨游于茫茫宇宙，见怪灭怪，见船打船，何等快哉！若是发现野外无名浮岛，打下来旗子一插，字号一亮，建国称王也不是梦想。

《巫师之怒》的世界，是一个相当开放的世界。

由低级到高级、乃至超强变态级的英雄副本，丰富的任务，由白板到橙装的装备系统。这其中生活技能最是独特，加工时有类似小游戏般的操作技巧，运气好了，技术到了，可以生产出比自身技能更高品质的装备来。什么叫宗师？做蓝装结果出个紫的，这就是宗师！这是看技术和人品的，和技能等级无关。



牧师

据悉，2011年《巫师之怒》将由巨人网络在中国大陆运营。

征途2
●制作：巨人网络 ●运营：巨人网络
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：不删档压测
●官方网站：http://zt2.ztgame.com/

■上海 锋寒

《征途2》特色玩法大揭秘

本人是征途系列的忠实玩家了，从免费版、怀旧版到绿色征途，《征途2》我自然不能错过，在玩了2个月后，我发现了很多有意思的新玩法，下面，我就来详细的说说吧。

交友乐无限

一个人玩？多无聊！找不到朋友？不可能！《征途2》在交友方面，非常给力！开了很多很多任务、活动。

个人觉得，仙侣奇缘是所有交友设置里面，最给力的。几乎每人每天都要做2次情缘，为啥？答案很简单，经验多！煮酒论英雄和情缘类似，唯一不同的，是做完任务，给你的是历练值，当然，经验相对于情缘来说，也少得可怜，不过，新区冲级的时候，还是可以做做的。想要升级升的快，又没有好的家族一起任务，那就乖乖野外喝酒吧，大家席地而坐，边喝酒边聊天，25分钟的聊天时间，相信可以促成很多好友。新人？什么都不懂？升级慢？这个在征途2里面，也是小问题，我们可以通过师徒系统，找到一个合格的师傅，除了平时不懂的可以问师傅外，升级还能获得解惑丹，提高升级速度。

任务大突破

刺探：每天随机一个国家做刺探，一天只需要完成3次，且3次都在这个国家中。相对于我们这些小号而言，“鸭梨”就小了很多，第一次没有跟上大部队，大部队做第二次的时候，我们第一次可以跟着混。而且，现在官员都很好，一般都是组织4次刺探的。

换色：还记得我绿色征途的时候，1天3块砖，我为了第二天的黄砖在第一天偷完3次后，不停的拿了回拿了回，但是征途2却不一样，偷到颜色不好的怎么办？没关系，我们可以换！换到你满意为止，虽然换砖的间隔要2分钟，但是，我们有车，毫无压力！而且，能换的不止砖哦，包括刺探，王城车都能进行换色！

休闲好心情

别以为武侠网游就不能休闲，《征途2》中也有很多休闲玩法，保证让你在紧张的工作之余，能有一个好心情！

庄园

现实的房价是一天一个跟斗，早已不是普通人可以承受的了。不过在《征途2》中，我们却还是可以一圆买房梦的。在《征途2》中，只要你轻松的完成任务，就可以获得一套样式新潮，功能颇多的乡村别墅。

《征途2》全新塑造的“偷菜战争”思路，在传统庄园偷菜玩法上又添新乐趣，火药、炸弹、牢笼、大铁锤让欢乐充满了庄园的各个角落。此外，庄园还是泡妞利器。追女孩子最重要的是什么？当然是浪漫，只有足够浪漫的男人才能更好的俘获女孩子的心。而要足够浪漫，那就意味着花钱。不过还好在《征途2》的庄园中，什么东西都可以顺手拈来，无需花费多少票子，就能营造出足够浪漫的氛围。

玄兽

好马配好鞍，好宠配好汉。一个行走江湖的大侠，最主要是要有一个得力的助手，而在《征途2》中，这个得力的助手则是非玄兽莫属，别看玄兽的个头小，除了能够加快玩家的升级速度，还是玩家PK的重要助力。此外，许多人还自行开发了玄兽的许多你想不到的作用哦。

综上所述，《征途2》虽然还在技术测试阶段，但各方面还是可圈可点的。期待在公测时会有更好的表现。


浪漫情缘


大碗喝酒


拜师学艺


激情刺探


地元也给力

穿越火线
●制作：Neowiz ●运营：腾讯游戏
●游戏类型：大型多人在线射击类 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://cf.qq.com/

■深圳 faith

《穿越火线》年度版本探秘

腾讯游戏在2011年1月正式宣布，《穿越火线》（简称：CF）最高同时在线账户数突破230万，并且其年度重要版本《全民挑战》于1月19日隆重登场。

2010年9月，腾讯游戏曾宣布《穿越火线》最高同时在线账户数突破200万，成功进入“200万俱乐部”，数月以来CF一直保持稳定增长态势，近期该数据再创新高攀升至230万。

《穿越火线》的新版本《全民挑战》作为年度重头戏之一，进行了大胆创新的尝试，游戏完全脱离以往的玩家对战模式，将对手演变为海量的人工智能生化怪物，更有恐怖的最终Boss坐镇。CF“全民挑战”即将打响一场别开生面的极限战役。

新模式 新挑战

保卫者与潜伏者的激战终于进入到白热化阶段，面对潜伏者研制出的神秘生化武器，保卫者再也不能坐以待毙，只有主动出击直捣敌巢才有扭转局势的希望。对战的角色转变为生化怪物，佣兵们是否会因此而有所忌惮？每一个参与挑战模式的佣兵都将扮演保卫者精英小队中的一员，并将与其他队员团结一致、生死相依，一旦有人萌生胆怯心理，整个小队都将立马被蜂拥而至的生化怪物淹没！

新地图 新玩法

每局游戏最多4人参加，普通难度下击杀第30轮怪物会出现终极Boss。在生存地图——神秘营地里玩家只需持自带武器保住性命，寻找恰当的机会击杀Boss突出重围，将文件顺利带回本部。然而在突袭地图——绝命之谷中则要凭借个人胆识夺取武器，并在最短的时间内剿灭所有生化怪物。

终极Boss 大曝光

两位重量级Boss拥有骇人听闻的攻击技能。

巨锤兽虽全身缠绕着粗重的铁链，却依然敏捷过人，以破坏力著称的巨链锤被巨锤兽把玩于鼓掌之中，俨然成为了最具杀伤力的武器。每当他发出巨大的怒吼声时附近的人类将被震晕，任其宰割。而魔翼龙流星般的飞行速度和它锋利无比的双爪也是摄人心魄，更让人无奈的是它能吸收周围的光线，短时间内剥夺人类的视觉能力。

极限技能 初亮相

新版本中，雇佣兵可以通过击杀怪物积累能量值，当能量值达到上限便可以激活角色极限技能——暴走，“暴走”技能会在短时间内大幅提升雇佣兵的所有属性，爆发力呈几何倍数飙升，宛若枪神在世，此技能从一定程度上决定了你的最终战绩。一旦使用了“暴走”技能，赶紧在队友的掩护下奋勇杀敌吧！

华丽武器 雪中送炭

针对本次年度最新版本，CF盛情推出了多种不仅威力强大，而且造型拉风的系列华丽新武器，主要弥补了火力和连发的不足，能胜任持久战，为雇佣兵们雪中送炭，真是秒怪杀BOSS必备利器！挑战结束之后，系统会根据玩家得分送出不同的奖励，得分越高的玩家获得的宝箱价值越高。双枪沙鹰、黄金M249……更多重装惊喜等你拿！

CF还为大家推出了13款时尚精美道具，让大家在紧张的“全民挑战”中也能跟上潮流的脚步，感受到新年的喜庆！


生化形象惊悚登场


全民总动员


神秘营地


巨锤兽

穿越火线

●制作：Neowiz ●运营：腾讯游戏
●游戏类型：大型多人在线射击类 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://cf.qq.com/

■深圳 faith

奇迹的喜剧——中国电竞发展简史

蓦然回首，中国电竞已然走过整整12年。用“步履维艰，峰回路转”来概括电子竞技中国的发展史毫不为过。但他确实正在成为一个奇迹——在中国的体育史上，从未有一个正式项目会在如此短的时间里经历复兴，也从未有一个项目的发展会如此依赖市场与商业的力量，更从未有一个项目能如此迅速、明确的回报、助力于市场。

这短短的12年历史更像一部大团圆结局的中国喜剧：出身贫寒孤芳自赏的表哥与锦衣玉食却风评不佳的表弟不再“道不同，不相与谋”，两者的合作产生了奇妙的化学反应，前者从此获得了物质的充实，而后者则得到了精神的升华，于是最终皆大欢喜。现在就让我们欣赏一下这幕喜剧吧。

第一次触网

2003年11月，电子竞技正式成为国家承认的第99个体育项目。而“正名”之后，他却并没有迎来预料中的蓬勃发展。当一家家职业俱乐部先后倒闭，所谓的“职业选手”每个月拿到的薪水还不足以支付房租的时候，“正式体育项目”的光环，看上去倒更像一种讽刺。2005年，中国历史上第一个国家级体育电子竞技赛事CEG诞生。很快，组委会做出了一个出人意料的决定，与腾讯携手，以QQ游戏为休闲类项目的唯一指定比赛平台。

这不能不让人感到意外，拉赞助一直是中国体育与商业结合的传统方式，而完全选择一个商业互联网公司提供比赛平台，确实是开天辟地的举措。“这是体育精神在屈服”，反对的观点甚嚣尘上，但事情的发展很快熄灭了质疑——这个看上去简单而朴素的合作，竟然吸引了121万玩家参赛，一举创造了中国有史以来电竞赛事参赛人数的最高记录！因为种种原因，CEG并没有坚持太久，但这个赛事却就此的成为了腾讯进军电子竞技的起点。

2006年，腾讯成为WCG中国赛区的承办方之一。作为有着极为庞大的用户资源、线上赛事平台资源、赛事网络直播资源以及强大的宣传推广资源的互联网巨擘，在经历过CEG的试水之后，腾讯在电子竞技舞台上的表演更加熟练。他的积极运作，使当年的WCG破天荒的增加了线上比赛以及线上直播。这不仅是这一届WCG的两个最重要的看点，更在事实上极大地推动了电竞这项运动在中国年轻人群体中影响力。

短短两年，看似风平浪静，但在腾讯的直接推动下，电子竞技天然的“适合与网络接轨”的属性终于被发掘出来，这使这个项目的存在空间骤然以几何级数的被放大了，虽然商业模式依然模糊，但迅速膨胀的群众基础，已经为接下来的爆发做好了最重要的准备。

历史的幽默

历史，是一种充满幽默感的东西。同样一件事情，在历史的维度下，他的价值往往可能会发生奇妙的变形：很多大事，最后都在历史中湮没得默默无闻，而某件曾经看上去很不起眼的小事，最后却往往成为被纪念的里程碑！

2008年的WCG，就发生了一件这样的“小事”——增加了两个“表演项目”，一个叫做《QQ飞车》，一个叫做《穿越火线》。

表演项目，从来都不可能是任何运动会上的重点，因此WCG的这一项目更迭，根本没有引起任何人的注意。但这一次，历史没有让我们等得太久，不足三年，我们已经可以轻而易举的去为这个事件定性了：

2008年WCG项目的调整，是中国电子竞技发展史上划时代的事件。《QQ飞车》和《穿越火线》（CF）的加入，是中国有史以来第一次在大型、正规的电子竞技赛事中引入网络游戏项目，以此为肇始，中国电竞从此进入了浩浩荡荡的网游时代。



“网游电竞化”的趋势悄然成型


2009年，DNF正式成为WCG的比赛项目



CF现在已融入电竞玩家中



CF于2009年成为WCG的比赛项目


顶着韩国国民游戏高帽子的DNF

与此同时，2008的WCG也成为两款堪称伟大的网络游戏产品腾飞之前的最后一块踏板，在此后的时间里，两款产品坚持以竞技为主线的市场战略，迅速发展，同时在线人数先后冲破百万大关，并成为中国射击网游和竞速网游两大细分市场的开山之作。

《CF》的故事

2009的WCG上，网路游戏项目如预期的顺利“转正”，《CF》和《DNF》一同成为正式比赛项目。

这两款游戏，可以说相当有缘分，同是韩国出品，同样被腾讯代理运营，同时爆发于2008年，同样在今天被尊称为“巨作”，甚至连冲破200万同时在线大关的时间，两个产品也相差无几。但从与电子竞技结缘的角度看，两款游戏的境况其实完全不同。

《DNF》身出名门，未到中国之前，已经顶上了“韩国国民游戏”的巨大光环，“重温街机梦想”，“无双的格斗爽快感”，卖点俯拾皆是。相比之下，《CF》的起点其实要低得多，还记得2007年韩国GSTAR展会上，当腾讯游戏胖乎乎的市场总监MARS在午休的时候打起这个游戏的时候，过往同行几乎没有一个能叫出这个游戏的名字！那时，无论《CF》，还是MARS，那个身影都是寂寞的。

这样一款低调的产品该怎样突破？腾讯最终的答案是：选择，且只选择——电子竞技！

跻身WCG之后，效果立竿见影，《CF》的品牌知名度很快便飞速上升，但腾讯并不满足，一边继续巩固合作，一边开始干净利索的铺开了以“百城联赛”为代表的包含各种层次的大规模赛事计划。所有的市场战略，紧紧的围绕着这一条主线展开。

在这个计划里，可以看到冠军奖金高达10万元的“冠军杯”，也可以看到以一个网吧为单位的小型比赛，于是，很快出现了这样的情景：在中国的任何一个角落，一个人如果在打《CF》，那么他要么是在准备参加比赛，要么就是正在比赛！《CF》似乎已经不仅仅是与电子竞技“合作”，而是彻底的彼此融入，难分彼此！

实践是检验真理的唯一标准，当神州大地的枪战大赛此起彼伏的时候，《CF》的在线一路飙升，坚定的迈进了“大作”的门槛。于是，一个崭新的概念也同步出现，“电竞网游化”的同时，《CF》的案例告诉我们，一个叫做“网游电竞化”的趋势也在悄然成型。

燎原之火

榜样的力量是无穷的。在《CF》成功的同时，越来越多的网游大作开始了自己的电竞探索。

《DNF》本就有着很好的竞技基础，当然毫不示弱，从2009年开始，“南北争霸赛”，“中日韩三国巅峰挑战赛”等赛事的出现，迅速组合成了完整宏大的赛事系统。而2010发起的全国超级锦标赛，更是规模空前：活动覆盖25个省直辖市，979座城市，总计网吧活动约千余场，参加比赛玩家更是数以万计！

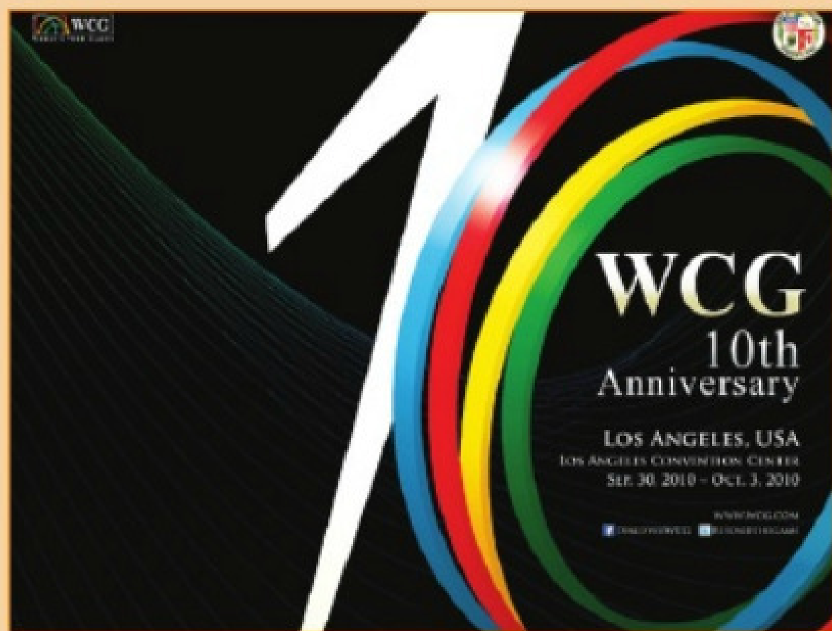
此时，在海外也穿来新的好消息：号称“网游版DOTA”的《英雄联盟》（LOL）加入WCG世界电子竞技大赛，成为今年美国总决赛的正式项目。

伴随着日益全面的网游电子竞技产品线，加上多次举办重大赛事积累的经验，腾讯游戏再进一步，推出了独立的TGA—腾讯游戏竞技平台，着力打造门槛最低、项目最多、影响最大中国的全民竞技平台，以更开放的姿态应届更多用户的涌入。

让我们用腾讯电子竞技平台的口号来结束本文吧：对决，永不落幕！是的，有了庞大坚实的群众基础，有了属于自己的商业化模式，有了日趋规范的平台化规模化运作，看起来电子竞技这一幕喜剧，在中国真的会“永不落幕”了。



CF最初并没有DNF风光



对决，永不落幕！



相比Dota，LOL带来了革命性的变化



LOL在美国已经成为WCG比赛正式项目之一



“网游电竞化”的趋势悄然成型

灰质Gray Matter**类型**冒险**制作**Wizarbox**发行**Lace Mamba Global**发售日**2010.11.10

科学与异能，魔术与鬼魂

英伦味道的《灰质》

酝酿了7年之久的《灰质》并太不像开发初期宣传的样子，它没有那么单一，不是表面看起来的恐怖题材或“科学怪人”的翻版。《灰质》的剧情建立在现代科技对脑波与超能力科研的基础上，然后植入各种灵异事件。

■河南 耿璐

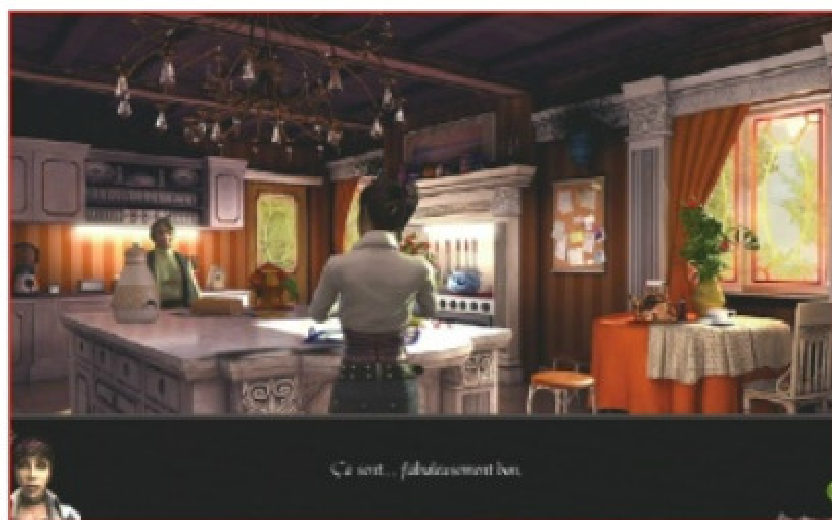
灰暗阴沉的怪人科学家，搭配刺着纹身、唇下打孔穿环的女魔术师，加上牛津实地场景的逼真还原，玩《灰质》感觉就像看英剧一样。

从游戏的设定上，可以看出制作人Jane Jensen为让游戏的谜题和剧情不落入俗套所下的功夫：大部分场景放在牛津，这是一座有1100年历史的古镇，经典童话《爱丽丝漫游奇境》就是Lewis Carroll在牛津大学基督教会学院教书期间所创作，于是游戏中一个重要解谜环节就围绕爱丽丝和兔子之谜展开。电影“哈利·波特”系列中霍格伍兹魔法学校的大部分实景也是在这里拍摄的，游戏情节对此也有涉及。游戏甚至还借男主角——科学家David之口，探讨了神经生物学与感知哲学的边界——什么是真实？人类能用感官感受到的就是真实吗？世界各地都在发生许多人脑意识对物理世界产生影响的事件，这些事件说明我们的大脑还存在大量未解之谜。于是游戏中实验性地设计出了对脑电波与物理环境的互动进行记录研究的科研模型。

将剧情尽可能建立在稳固的现实基础上，而把异能、鬼魂的片段简化为一个场景、一个图案，让玩家自己琢磨体味其中的联系。最后把这一切情节放置在牛津这样一个有共鸣意义的背景下，不得不让人佩服制作人的思维独到。

由于女主角被设计为魔术师，许多解谜情节的完成需要借助魔术，即根据游戏中魔术手册的提示设计完成一个魔术。游戏在这里并没有不厚道地剧透，实际上仅就一些常见魔术做了揭秘，但在电脑上完成一场魔术不免给人带来想去实际操作一把的冲动。整个游戏的解谜元素可以说相当丰富，并且玩家可以交替扮演男女主角。男主角的背后始终笼罩着异能者的阴影，在一路解谜的途中见到一桩又一桩灵异事件，科学观点与异能现象交织在一起，在剧情的最后极大地勾起了玩家的好奇心。尽管故事结尾以及细节上有值得斟酌之处，但故事结束所带来的心灵震撼充分说明了《灰质》的不俗：题材跨度大、内容涉猎广，情节更是扣人心弦。

游戏画面是传统的2.5D设计，逼真度与氛围固然无可挑剔，但动作操作和物品使用与常见的AVG稍有不同，也有点繁琐。魔术的设计也许让爱好者们喜上眉梢，也让不擅长琢磨此类动作设计的玩家大伤脑筋。如果你能忍受这小小的不快，那么贯穿剧情的伤感、无望的爱与温暖、理解和友情会带给你悠长的回味。最后，虽然我几乎没有提到，但《灰质》背后精致又独特的英伦味道值得每个人去回味。P







（左上图）细节饱满的场景充满生活的气息
（左下图）沉静又典雅的英伦味道四处弥漫
（右图）纵使开发拖延了7年，2D场景的渲染也丝毫没有“时代感”

黑手党Ⅱ——乔的冒险Mafia II: Joe's Adventures类型动作制作2K Czech发行2K Games发售日2010.11.23

乔·巴布罗很生气

整个DLC里最令人印象深刻只有Joe那身迈阿密海滩Style的行头，剧情设置让Joe这个本来就活灵活现的家伙显得更加血肉丰满，至于很多人期望的对《黑手党Ⅱ》原作内涵的深化，这个DLC只提供了十分可怜的一丝帮助。

■北京 Merlinpinkstaff

比起不解风情的Vito Scaletta，Joe Barbaro是个“活色生香”的人物。Joe很糙，很冲动，但懂得享受生活，这大概是他没能保护好Vito的一个原因。总之这天，Joe在小意大利的美梦中醒来后，发现Vito已经被警察叔叔铐起来带走了。Joe Barbaro很生气，决定为自己的发小做点什么。

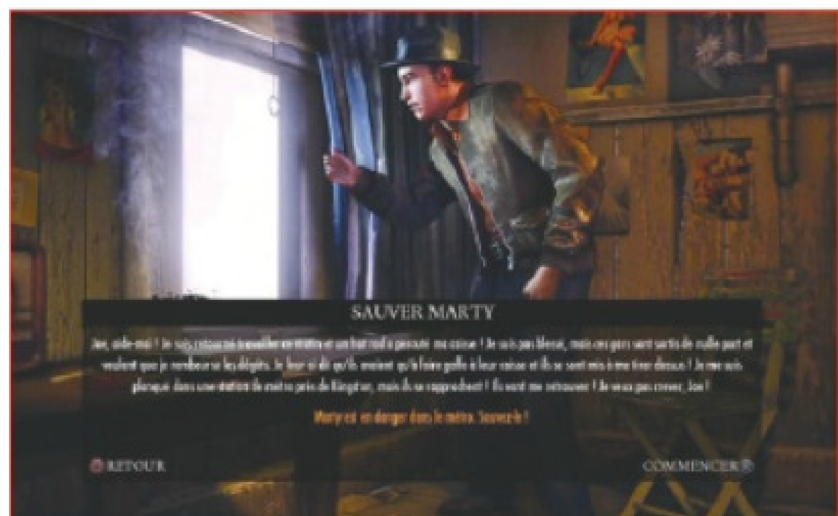
在《黑手党Ⅱ》原作里，这段第六章开头的情节只是一段突如其来的过场CG，Vito后来通过画外音交代了几句监狱外的进展，可我们还是容易觉得，Joe就是眼睁睁看着Vito莫名其妙被判刑入狱。现在，《黑手党Ⅱ》的DLC《乔的冒险》补足了原作第六章之外的平行情节——Joe一直在为Vito的案子四处奔走。从Luca那里得到出卖Vito的证人的情报后，DLC首先带来的就是几个跟踪追击的任务，节奏快得不得了。最后Joe找到了主要证人的藏身地，一个在地图右上方新开放区域的河畔别墅。

河畔别墅是个令人难忘的区域。这里环境细节十分惊艳——白雪飘飘，还有一个漂亮的船坞，最重要的是一场重头戏，你要驱车在河面的浮冰上艰难行进，最终干掉那个可恶的主要证人。

打到这里，游戏才进行了一半，如果你感觉不错，期待更多的高潮场面，那就低估了一款DLC的认真程度了。和上一个DLC《吉米的复仇》（Jimmy's Vendetta）一样，后续情节进入了街机风格的限时任务机制。任务概要用简陋的图片和文字交待，一方面省去了不少制作过场CG的精力和金钱，另一方面这些任务的质量也急转直下。它们不仅玩起来和之前的DLC似曾相识，而且任务地点分布在地图的四面八方，为了接一个任务和完成一个任务在地图南北来回浪费时间是常有的事，比如在南部海港偷车，去北部垃圾场销赃，最后还要回到码头去交任务——和正作里的某些桥段一样，制作者就是这么无耻地往DLC里面掺水。

往好处看，《乔的冒险》比起《吉米的复仇》和原作的联系更加紧密，几乎所有的重要人物都出来露了个脸，你会了解为什么Vito没有得到城里最好的律师，为什么Joe离开了Clement家族，连Henry都出来跑了个龙套（哦对了，还有Joe的小弟Marty的“尸体”）。但怎么说呢，整个DLC里最令人印象深刻只有Joe那身迈阿密海滩Style的行头，剧情设置让Joe这个本来就活灵活现的家伙显得更加血肉丰满，至于很多人期望的对《黑手党Ⅱ》原作内涵的深化，这个DLC只提供了十分可怜的一丝帮助。P

（左上图）后期的好多任务都是这样交待的，Marty作为一具“尸体”，半句台词也没有
（左下图）开场这段追车戏把情绪带回了正作，但这样的任务并没有几个
（右图）这个浮冰码头气氛渲染得相当棒







哈利·波特与死亡圣器第一部 Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 1**类型**动作**制作**EA Bright Light**发行**Electronic Arts**发售日**2010.11.16

核弹级别的神作

无疑EA是有实力有诚意的，因为他们能把动作游戏做到一点动作成分都没有，啊不，事实上应该是以《死亡圣器》为载体，EA重新定义了2010年后的“动作游戏”。

■北京 红黑军团

我这辈子玩过的最欢乐的游戏是《哈利·波特与死亡圣器第一部》！这个记录在第二部发售前应该不会被打破。

“哈利·波特”系列的上个游戏，也就是《哈利·波特与半血王子》，是我这辈子玩过的最差的游戏。所以看到《死亡圣器》发售时，我义无反顾地要玩玩了，想看看EA到底能把这个系列搞到多烂。但《死亡圣器》没让我失望，这次的游戏流程异常欢乐，玩家永远处于吐槽无力的状态。

动作游戏当然少不了战斗，这一作最大的亮点就在于战斗系统。很简单，就是第三人称越肩视角，右键瞄准，左键发射子弹（还是瞬发呢），但这并不是重点。重点是，《死亡圣器》竟然包括一个完整的掩体射击系统！“质量效应”“战争机器”和“细胞分裂”系列此时“内牛满面”。你上来就遇到3个家伙，他们火力很猛！啊不，他们魔法好强啊！作为掩体控忠诚玩家，我立刻意识到应该寻求掩体保护。我在木箱后躲避，伺机反杀。什么？！我的掩体立刻被强大的火力摧毁了！没错，作为一款顶尖掩体控射击游戏，整个游戏里所有的掩体都可以被摧毁，真的好真实！我仿佛已经看到“质量效应”等等系列未来销量下滑的趋势了！

战斗系统的完美，并不能造就一个史诗级的游戏，玩家还需要精彩绝伦的Boss战！没错，于是就有了龙，作为Boss它能吐火，吐火再吐火，总之……只有一种攻击方式。但这Boss战的独特在于，龙一抬头，哈利就立刻倒下，然后火焰才喷过来。也就是说，Boss的攻击判定竟然产生在攻击画面到来之前！我不由得想起一段经典台词：

朱时茂：“还没开枪你就死了？”

陈佩斯：“哟，这不更显得您枪法准嘛！”

玩到这儿，《死亡圣器》已不是雷作，而是核弹级别的神作了。神作都极其注意细节，这款魔法战斗游戏连爆头都包括了。如果玩家只简单地右键瞄准锁定敌人，仅能攻击到敌人躯干，伤害较低；如果先用鼠标瞄准敌人头部，再锁定，就可以产生爆头效果，一两下攻击就能搞定！这样，简单的战斗就有了深度，有了给核心玩家追求完美的空间。

最后赞一下游戏出色的导航系统，很多玩家苦于不知道“干神马”，不知道去哪里，找不到NPC而卡关。《死亡圣器》完美解决了这一难题，你只要不停跟着提示走。什么都不用想，就一定能通关，大大节省您的脑力。

第一部的故事就在家养小精灵Dobby死后结束了，我从现在开始期待系列的终结一作…… P







（左上图）总之，Boss只有一种攻击方式
（左下图）要是随便乱射击，效率就不够高啊！
（右图）摄影机位刚刚好，既能看到角色的姿势，又不会遮挡视野，与《战争机器》相比，高下立判

汤姆·克兰西的鹰击长空2Tom Clancy's HAWX 2**类型**模拟**制作**Ubisoft Romania**发行**Ubisoft**发售日**2010.11.11

让导弹飞

如果你有一定的军事宅化倾向，那么只有射击而没有“飞行”的《鹰击长空2》恐怕很难唤起你的爱。但如果你是个无脑FPS玩家，那么这款全新形态的“FFS”（First Fighter Shooting）绝对是不可不玩的神作了。

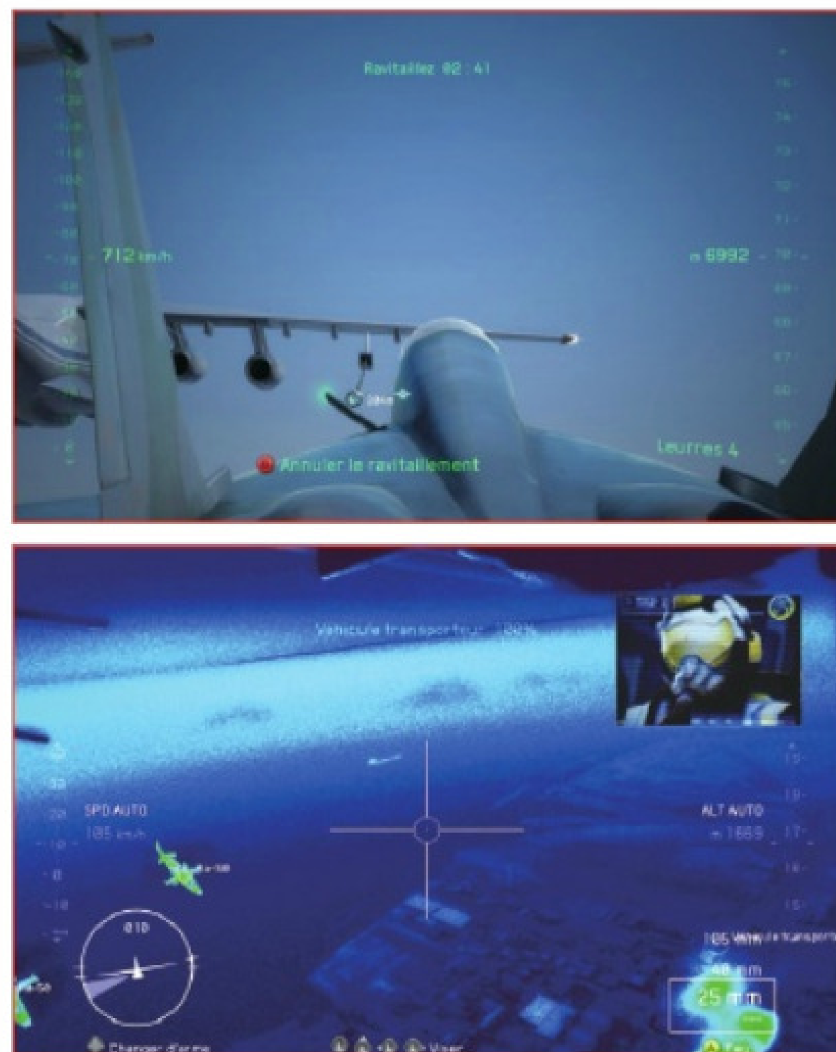
■江苏 防弹手柄

一直致力于成为“高仿《皇牌空战》”的“鹰击长空”系列，这次推出的二代把“打飞机”的主题玩得更加深入：本方战机火控雷达的锁定效率让人抓狂，而导弹发射出去后诡异的追踪路线，更是让人真正领悟了宝岛同胞为什么要将它称呼为“飞弹”——敌机只要稍加机动，它们便会“飞”向未知的领域。游戏所对应的近未来世界观，更“突出”了2015年战机对制导武器的“出色抗性”，即便将它们成功Lock on，你也会很快欣赏到只有上帝开飞机时才能施展的超狗血机动动作，“瞬间原地掉头”便是其中一例。只要一察觉到玩家的火控雷达打他们的主意，敌机的干扰弹便像不要钱似的乱丢一气——我怎么有种穿越到飞行特技表演现场的错觉。

无论你驾驶二代机还是四代机，总之一用导弹，你就输了！唯一靠谱的空战武器是机炮，于是一边躲避着敌机格斗性能超强的导弹，一面寻思着用二战时代的战法和武器干掉漫天飞舞的三、四代机，成就了《鹰击长空2》最典型的游戏方式。为了拿空战题材做出FPS的感觉来，本作的航炮甚至连预定弹着点显示和前作的辅助瞄准功能都没有，只有屏幕中央一个白圈，弹道与敌机的飞行路线能否重合全凭手感掌握（CS的甩狙练得好，此处可以触类旁通）；为了满足射击游戏玩家在最短时间射出最多子弹的基本要求，进入有效射程且被锁定的敌机航速会变得慢很多——Ubisoft罗马尼亚小组“不远万米”地将子弹时间搬到了碧血长空。当然，为了防止玩家干脆按住航炮扳机不放，他们不得不加入了射击过热的设定，完全就是《现代战争》（Modern Warfare）里载具炮塔战的范儿啊……

确实，相比前作连重力都没有的UFO式飞行，本作无论从战机的模型还是气动性能上都做了不少文章。遗憾的是，控制战机时依然只有漂浮感而无飞行感，这一缺陷让“空战射击”这个目标中的“空战”再一次彻底消失，配上神一样存在的主打武器——航炮，丢给我们玩的其实是个带着战机HUD界面的空中FPS。这款面向轻度玩家的空战游戏，不但有Run（Fly）& Gun式的直线流程，还有“精彩”的载具炮塔射击。顶着军事壳搞奇幻剧的《现代战争》，至少知道AC-130只能夜间出动，且只能炸炸地面目标，《鹰击长空2》为了让FPS玩家找到High点，居然安排25mm炮去打直升机，105mm榴弹炮去击沉水面舰艇……看来它的下一代可以往“小蜜蜂”的方向大步进化了。

（左上图）宣传已久的空中加油，类似于一个考验玩家平衡感的小游戏，第一次玩确实感到很新鲜
（左下图）这个关卡会告诉你，其实AC-130的功能不仅仅只是对地……
（右图）爆炸效果比较醒目，怀疑敌人地面防空部队拿礼花当导弹射出去了

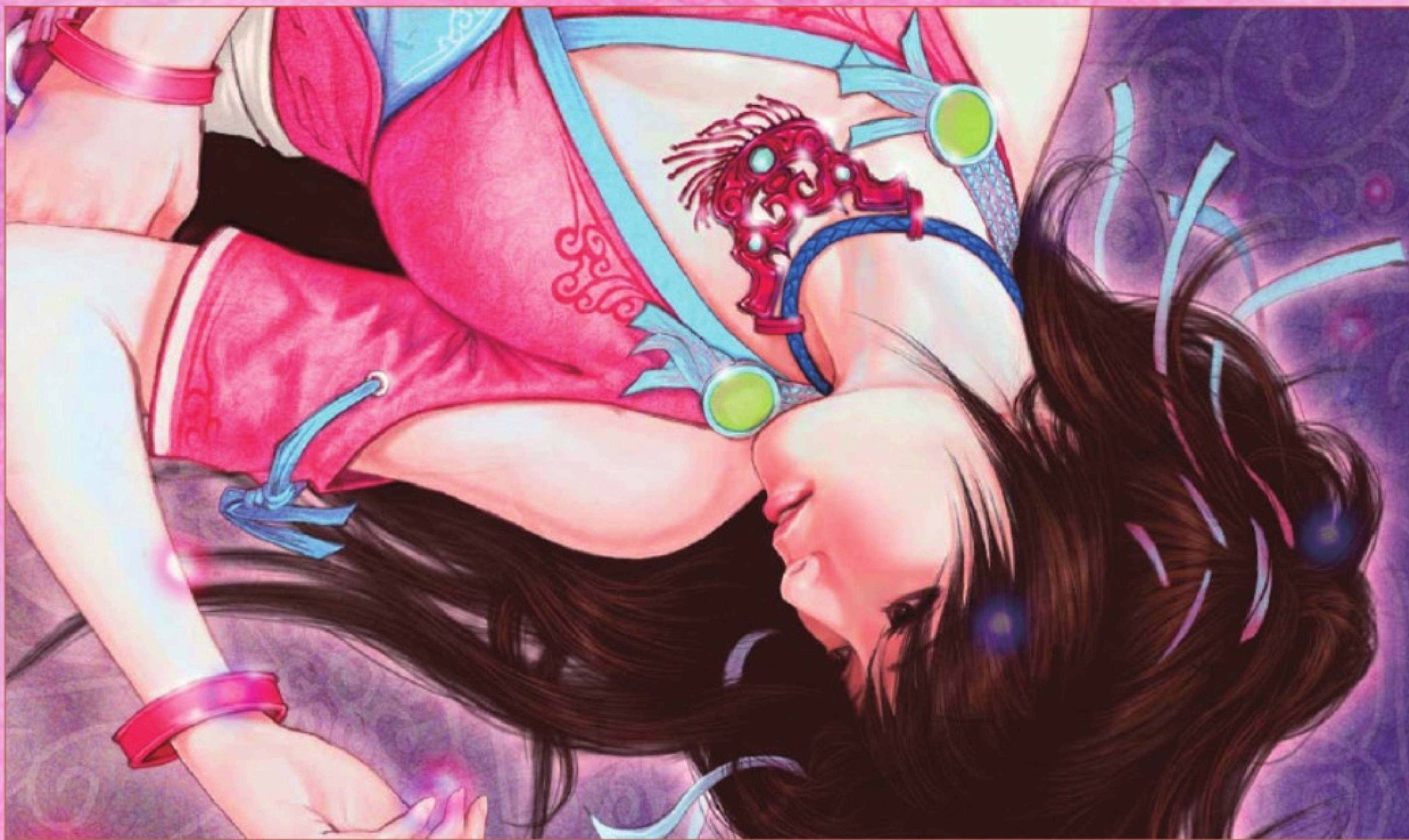




保守中的血脉传承

剑的传说，永不终止

“轩辕剑”曾是数一数二的老牌国产游戏，后来进入了开发的“中止期”，《云之遥》也成了目前“轩辕剑”系列最后的作品。虽然《云之遥》不一定是系列里最好的一部，但我们却依旧可以从这部作品中看到未来的光亮。



我们应该理解，在剧情上，一旦选择了注重于人物情感，注定要放弃掉某些气势恢宏的大场面，和某些超越时空的奇思妙想，新DOMO选择从细节处入手，创造出了一个理想化的终章

■湖北 FAL

作为“轩五三部曲”当中的“凤尾”，一年前《云之遥》繁体中文版刚上市时确实有点温吞吞的感觉，剧情发展缓慢，中间还不时插入些跑腿、经商的情节，有点拖时间凑剧情的嫌疑，不少玩家大呼“坑爹”。好在DOMO迅速以两部资料片以及最终压箱底的《兰茵篇》封住了玩家的口，也算是有了一个交待。整体地来看这款游戏，到了《兰茵篇》的确有了渐入佳境的感觉，以至于最后出现玩家对《兰茵篇》的评价一致高于本篇的现象。

新的DOMO小组可谓路途坎坷，无论是《轩辕剑五——一剑凌云山海情》还是《轩辕剑外传——汉之云》，玩家好评委实不多，与当年的《天之痕》《苍之涛》比起来，人气还有些距离。怎么办呢？向前辈致敬吧。于是，一部号称“《天之痕》遗风之作”的“轩辕剑”游戏出世了。

保守的《云之遥》

从剧情上看，单论《云之遥》本篇，剧情的确有些温吞，几个闪光点一笔带过，着墨不多。其中虽有些伏笔，但余下的大部分时间都是跑腿，也难怪有玩家笑成其为“跑路打酱油—挚友死—复仇—剧终”的一部作品，是新DOMO堕落了么？非也，究其原因，恐怕是过于保守了。

回顾《汉之云》的历史，可以发现玩家对其不满，并不是“剧情无法接受”这类表面原因，更多的是对编剧从头到尾的理念灌输有所抵触，与其说横艾自始至终抹黑诸葛亮，倒不如说是编剧从一开始就把他定义为反派人物，借着游戏角色大书特书诸葛的各种失误，甚至不惜将周瑜写活了搬上荧幕，对玩家谆谆教导“做人当做周公谨”。之后也许编剧想表现主角们的决心和前途的艰险，但三上观星台（还是同一段迷宫）的拖沓恐怕不是所有玩家都能接受的。四仙女下凡寻找真爱这种狗血剧情到了“轩辕剑”当中，无疑只会让玩家产生强烈的反感。

到了《云之遥》，编剧们似乎因为受到打击，顾虑前作的各种问题，在很多剧情的处理上又显得保守，最终就带给了我们一个波澜不惊的《云之遥》。但如果顺着编剧的思路往下深挖，《云之遥》本篇也有不少可圈可点之处。

黄汉卿，身为一名机关战甲师，与精通火药的妻子舒莞儿，两人一同行动，情投意合。法术师费庭，精于太平道术法，也是二人的挚友。飞羽这3人的设定与暮云等人的情况何其相似，倘若不去讨论兰茵的使命以及张诰之前的想法，《云之遥》在这个设定上的确不错。

随着剧情的发展，因为立场带来流血，流血转变成仇恨，仇恨最终使得暮云失去理智，杀死了汉卿，最终导致飞羽连损二人。费庭由于报仇也丧失了一半功力，复仇使得飞

羽从这一刻开始迈向没落，同时，复仇也为暮云之后的成长做了铺垫。不过，倘若暂时不去追寻暮云的感受而是深究汉卿的死因，诸葛亮却又难辞其咎。

作为机关战甲师，黄汉卿擅长设立陷阱，同时利用战甲提升士兵战力，此等人才正应入朝做官，以自身技艺报效大汉。舒莞儿与汉卿夫妻情深且精通火丹，假若二人一同为官，此举对大汉的帮助，显然比两人待在飞羽贡献要大得多：机关战甲与火药对国家来说意义非凡，倘若有这两件神器相助，《苍之涛》中的“巨雷”复出指日可待，大汉复兴指日可待，诸葛亮一统天下，实现先帝遗愿亦指日可待。

可是，汉卿与某位墨家前辈的遭遇截然不同，他虽然参与了特殊组织，最终却没有成为大汉首席机关师。究竟是什么原因导致这两位高人只能委身于飞羽呢？恐怕还是诸葛亮不善于提拔人才，“蜀中无大将，廖化作先锋”就是一个很好的写照。汉卿与莞儿之死，到头来的确可以算在诸葛亮的头上，同时，利用超现代文明科技这一“轩辕剑”的特色，无疑会吸引更多老玩家。但DOMO也许是害怕重蹈《汉之云》的覆辙，同时又受到《汉之云》既有剧情设定的束缚，并没有这么做，反而是草率地处理了这一段剧情：开了“磬儿牌”外挂的暮云在愤怒之下将汉卿打得体无完肤，最后以逆天剑气直接轰杀了汉卿，也间接导致舒莞儿殉夫。一连发了两份便当后，DOMO赶紧找了个很靠不住的理由把费庭推向前台做了终章Boss，从而匆匆结束了这一切。

精彩的《云之遥》

DOMO的确是过于保守了，但归根结底，正如《大众软件》2011年1月上“呼吸机”那篇文章所言，比起老DOMO对历史事件的诠释，和对超现代文明科技的想象，新DOMO更多注重于世界观和人物的刻画。整个《云之遥》的剧情，几乎没有对三国历史产生任何影响（如果不算《汉之云》中既定剧情的话），从《云之遥》本篇到《兰茵篇》，以及最终的《五丈原篇》，可以看出《云之遥》的核心是暮云的成长。

本篇中暮云意气风发却带些蛮横，到《兰茵篇》中，暮云已经有所长进，他能尊重对手，也能理解昔日敌人的苦衷，他并没有杀死负责维修栈道的黄采儿（即《汉之云》中的祝犁），也没有因为张颌的死而对蜀国民众大开杀戒。《五丈原暮云篇》中，暮云走了一圈后又回到了原点，经历了失去至亲之人（徐庶）与至爱之人（兰茵）的双重打击，暮云又显得不成熟起来，但在与诸葛亮一番交谈后，二人的心结都被解开。杀死了自己的亲哥哥后，暮云拾回了自己的记忆，陷入了深深的悔恨中。最终，面对千狱，暮云控制住



（左上图）算上资料片，30个小时的通关时间，还不包括支线，单就内容上看，《云之遥》已经合格了
（左下图）也许这是游戏中最感人的一幕了
（右上图）理智与情感的对决，孰轻孰重？恐怕永远也没有答案
（右中图）最终黄帝的出场使得《云之遥》又提升了一个档次，也使得“轩五”三部曲衔接更加紧密
（右下图）飞羽的衰落，某种意义上说从这一刻就已经开始了







了自己，选择了宽恕对方，也得到了对方的宽恕和谅解。在一个悲伤的氛围中，《云之遥》有了一个较为积极的结局。

而在另一个贯穿两部作品的人物——磬儿上面，《汉之云》和《云之遥》也一脉相承。《云之遥》中的磬儿，刚出场就任性地招出一只宠物消遣暮云。同样，在未经思考的情况下，磬儿贸然向曹睿出手，之后发觉一时冲动而道歉的行为和不成熟的暮云极为相像。在爱情方面，磬儿和兰茵也有异曲同工之处，二人都是为了心爱之人四处奔波，最终却并没有得到好的结局。不过要说贯穿在两部作品中的，磬儿最主要的个性依旧是任性和高傲。《云之遥》中的磬儿，曾私自施法加速暮云剑气的觉醒；也曾在曹睿的授意下给韩龙和久悠开发“磬儿牌外挂”，还美其名曰“给双方一个公平的棋局”，甚至在对阵身为应龙之女的芝茵时，磬儿也只是轻描淡写地“玩玩”。《汉之云》中的磬儿完全保留了这一特点，无论是对战飞羽时的那句“不准剥夺我未来的乐趣”，还是伙同久悠在吴军阵营释放瘟疫时冷酷的眼神，都无疑表现出磬儿的任性和高傲（当然，综上所述，DOMO在黑她……）。

《兰茵篇》中更是把这种人物刻画提升到了极致，兰茵的使命、兰茵和芝茵间的感情、兰茵对暮云的感情，三者纠缠在一起，形成了《兰茵篇》贯穿始终、压抑悲伤，但始终没有绝望的气氛。兰茵为了保全暮云一次次奔走相助，却无法让暮云得知真相，心理和生理的双重压力使兰茵比本篇中脆弱得多，整个《兰茵篇》中“泪狂奔”了好几次。但无论如何，身为龙族的执着和对暮云的感情支撑着她一路走到最后，最终为了暮云牺牲了自己。芝茵能够体谅兰茵的痛苦，她也不止一次地帮助兰茵，甚至为了兰茵和暮云选择独自一人留在黄土高地陪伴父亲，但芝茵代表着应龙之女的理性意识，这也注定了她会视使命高于一切。最终，在兰茵背叛了她后，她选择了最后手段，融收了兰茵。

新DOMO并不想和历史有太多的瓜葛，事实证明这个选择很明智。早在《云之遥》上市前，《汉之云》和《云之遥》的关系就使很多人对此顾虑重重，好在《汉之云》对诸葛亮重新评价的尝试失败后，DOMO及时调整方向，将重点集中于暮云的成长和伙伴们的使命，这样一方面不至于引起太多反感，另一方面，考虑到《一剑凌云山海情》中暮云的性格，DOMO注重于暮云的成长也是有充足的理由的。

如果从塑造角色的方面出发来评判《云之遥》，它的确是一部佳作，甚至可以称得上完美。但同时，《云之遥》也有太多不完美的地方。正如前文所提到的，老DOMO对历史事件的解释和科技文明的想象，由此营造出磅礴气势，这种拿捏恰到好处，无论是车芸的机关术，还是十神器

（左上图）整个《云之遥》可以看作是一部暮云的成长史，尤其是《暮云篇》
（左中图）商横的所作所为让人唏嘘不已，但他的确是个值得敬重的对手
（左下图）相比命途坎坷的暮云和兰茵，其他伙伴却是幸福得多了……比如娄桑
（右上图）金狼的身世之谜的确是个惊喜，只可惜《云之遥》还无法和《云和山的彼端》比肩










黄汉朝和墨衡，两人拥有相同的境遇却又有截然不同的命运



组成的失却之阵，都反映出制作组高超的水准。《苍之涛》中由太一之轮带来的三次历史变迁，直到现在依旧为老玩家津津乐道。相比之下，新DOMO在这方面略显单薄，只能依靠前作的老本（黄帝及轩辕剑仙）来提升此方面的素质，由此唤起老玩家的记忆，赢得他们的支持。在某些剧情的处理上，其实新DOMO原本有机会展现出更好的世界观。

点睛的《云之遥》

提到《云之遥》就不得不提其资料片《兰茵篇》，这部资料片可以看做是对本篇的极大提升，不仅交代了本篇中各种疑团，还成功交代了《五丈原暮云篇》的起因。《兰茵篇》是优秀的，但剧情上也有失误。如暮云常常梦见娘亲，梦中的暮云形象分明是金狼，也就是小时候的暮云，之后金狼给予暮云记忆时也以小暮云的身份出现。根据剧情，应龙之女在暮云小时候移除了暮云原本的人格，同时命令暮云无条件服从龙女的命令，这样一来，金狼和之后的暮云都单独成为“轩辕剑”的一部分。但在暮云的梦中，天女似乎对此毫不知情，只提到了另一股微弱的剑气（皇甫朝云）。

另一方面，为了体现暮云的成长，徐元直徐大人只好一遍遍地返工死跑龙套：《汉之云》中的徐庶虽然死得悲剧了点，但好歹活过了第四次北伐。到了《云之遥》，编剧大概觉得这种剧情不能体现暮云的成长（要知道《汉之云》中徐庶是被暮云亲手杀死的），于是，在张颌将军死后不久，暮云前往木门道守墓3年。得知此事的徐庶害怕暮云滥杀蜀国民众，赶往木门道劝其回家，结果遇上暮云刚被偷袭剑气不稳，徐庶不明真相不幸被轩辕剑气波及，当场身亡。徐庶也算是死了，暮云也被洗白了（杀死徐庶并非暮云本意，而是无法控制剑气所致），只是不知道按这个剧情，寻找青龙偃月刀的皇甫朝云到了洛阳徐府会作何感想……

从《汉之云》到《云之遥》，两部作品间存在巨大反差。DOMO也许想在进行风格转型的同时也在剧情上转型，但联系《云之遥》与《汉之云》的《兰茵篇》和《五丈原篇》在某些细节处理上出现了问题，没有把两部作品完美地整合起来。从某些剧情上编剧的束手束脚也不难看出，在这方面DOMO委实有些进退两难。不过我们应该理解，在剧情上，一旦选择了注重于人物情感，注定要放弃掉某些气势恢宏的大场面，和某些超越时空的奇思妙想，新DOMO选择从细节处入手，创造出了一个理想化的终章，尽管这个终章中存在一些生硬和冲突的东西，使它显得不那么完美，但至少新DOMO交出了一份至今为止最好的答卷。从这点上讲，我们的确应该为这部完整又不完美的终章庆贺。

剑的传说，永不终止。P

（左上图）除去仇恨，《云之遥》也体现了战士的忠诚，无论是曹魏或蜀汉，至始至终没有一个人归降对方
（左中图）DOMO体现了剧情的人性化，暮云的所作所为终于不再是因为那个冷冰冰的“父亲遗嘱”
（左下图）芝茵终究是位使命重于一切的龙女，久悠被含蓄地发了好人卡
（右上图）《云之遥》版3个人的时光，《兰茵篇》中，此地早已物是人非
（右下图）剧情上的伏笔曾一度遭到不少玩家的误解，DOMO此举也实属无奈











草根引擎之战

游戏每次启动时都能看到Epic Games的注册商标，没错，因为游戏使用的引擎就是Epic的“虚幻游戏开发包”——UDK（Unreal Development Kit）。如今，Epic不仅自身是一流射击游戏开发商，也是头号商业引擎授权者。



在“虚幻”引擎的帮助下，《球》的画面相当惊艳。游戏自始至终都要靠推着这个球完成，利用环境解谜

■上海 蟋蟀罗

自打出了《时空穿梭》（Portal）这个打洞神作，人们发现原来FPS的形式也能做出AVG的味道。当然，“Portal”的“洞”也只能成为一招鲜，没法在一般FPS里普及，传统FPS玩不起这样的“地道战”，枪枪枪玩家的脑力也跟不上这天马行空的节奏。但不可否认，《时空穿梭》为第一人称冒险游戏提供了新思路，最近推出的《球》（The Ball）就是这样一款游戏。

《球》和UDK

很多人知道PS3时代主机上火过一阵的《块魂》，就像是某种生物对粪便的渴求一样，最终把所有东西——直到最后的银河都滚进了黑洞，不过FPS里用球来解谜，也是开天辟地头一遭——以前我们见识过的《平衡》（Ballence）也只是控制一枚球在固定轨道上快速通关罢了。况且《球》还有情节背景！游戏的故事发生在1943年的墨西哥，主角作为一位采矿工人掉到一个枯井里，发现了封印着恶魔的地下阿兹特克遗迹。当然，主角不慎放出了为害世间的恶魔，能够将它们重新封印住的，就是闻风而来的神球，和玩家手上的控制器。

《球》里面的控制球就是一把木制机械，只有两个功能：弹射和吸取球。整个游戏流程，玩家就要用这个枪状控制器推着球走满全场。游戏难度步步提高，一开始只要推着球一路碾过开关即可，到后面环境要素会慢慢加入，玩家需要和水火搏斗，也要借用它们的力量，比如用蘸满油的球一路引火。球的能力也会不断升级，球身上长着密密麻麻的刺，再利用自身独有的重力场，和最后的恶魔一较高下。

谜题上，游戏也活用了各种机关，你需要破解各种谜题：除了一开始的触发型机关，后期还有各种更符合物理效果的杠杆机械，水力、火力、重力机械等。至于玩家，要是自身行动和球配合不到一起就彻底败了。纯粹的解谜会很单调，于是制作者加入了一些战斗。遗迹游荡着一大票木乃伊，智商低、血槽短，看到玩家就会沿着直线奔过来，这时只要用你的宝贝球将它们碾成碎片就可以了，相对解谜简单得多。

要怎么看待这款《球》呢？有人惊呼“具备大作潜力”，也有人轻蔑地称之为“平凡的小品”。在我看来，《球》的优点当然是构思巧妙，这个球既当爹来又当妈，能开路来又能打，缺点是整个游戏就推着这么个球实在太无聊。就算用画风体现出了沉闷压抑的遗迹气氛，也无法掩饰核心要素的简单：解谜就是推球入位、杀敌就是把别人碾碎，万变不离其宗。制作组使出浑身解数设计了优秀的谜题，但内容还是显得重复，如果再能精简一些内容，会让它更精致和有趣。

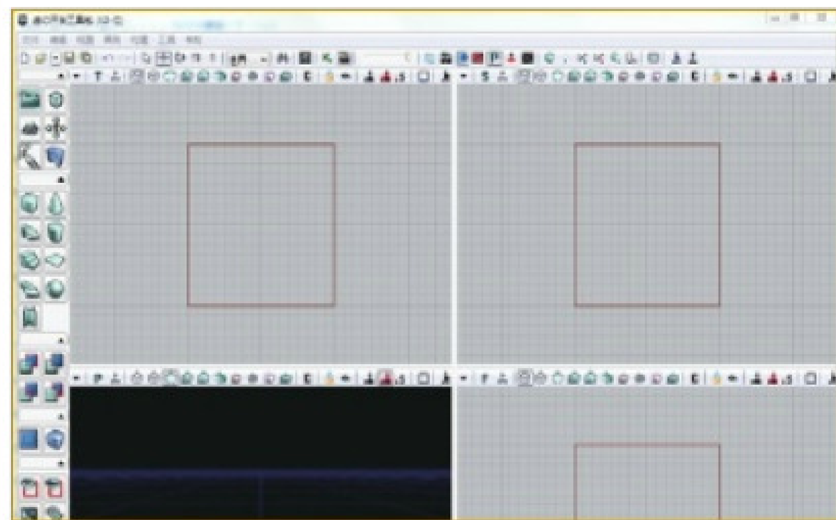
好吧，你要知道，《球》的制作团队仅有3人，大家的思路都是近亲繁殖出来的，内容重复也有情可原。眼尖的玩家可能发现，游戏每次启动时都能看到Epic Games的注册商标，没错，因为游戏使用的引擎就是Epic的“虚幻游戏开发包”——UDK（Unreal Development Kit）。如今，Epic不仅自身是一流射击游戏开发商，也是头号商业引擎授权者。进入次世代以来，大大小小的商业游戏采用“虚幻引擎”的不计其数，大厂商的授权搞定了，小厂商和个人开发者则由UDK包圆。2009年发布的UDK免费下载，免费安装，还有大量的免费教程放在官网（http://www.udk.com/），功能也与时俱进，不仅能把你的作品打包成exe，打包成iPhone运行的格式也没问题。Epic还把它当做自己的活广告，频频去GDC、E3上做展示。

Epic热心推广UDK，首先是他们一贯重视个人开发者，年年举办“虚幻引擎”的游戏制作比赛。其次，其它的引擎商也一直在和Epic争夺个人开发者。在独立游戏不断兴起的现在，现在的个人开发者，也许日后就是业界执牛耳的大人物。在争夺“人力资源”的同时，UDK带来的商业利益也是实实在在的。精明的Epic留了个心眼，UDK只是伸向个人和半职业开发的鱼肠剑，千万不能和自家的青龙偃月刀抢生意。如果您要进行商业开发，不是不可以，但营业额超过5000美元，就要乖乖地把利润的1/4上缴给Epic，这心肠端的也是黑得可以。

MyCryENGINE和Source

另一方面，独立开发者们甘愿被Epic“宰”上一笔，归根结底还是UDK的使用非常灵活，从个人学习、一直到游戏厂商为新项目试制场景都能胜任。以紧跟Epic誓争第一的Crytek为例，他们的“孤岛危机”系列早就把画面第一的位置抢了过来，但Crytek的CryENGINE 2引擎工具不友好，也只能针对PC开发，在引擎市场一直打不开销路。他们摩拳擦掌，又弄出了CryENGINE 3，从自家《孤岛危机2》的效果来看，确实能把现在的“虚幻引擎”比下去一

（左上图）大名鼎鼎的UDK界面
（左中图）Epic在这方面十分勤勉，每个月UDK都会推出新版本，添加新功能
（左下图）国外的游戏培训机构为UDK推出的教材——《UDK 11天关卡设计》
（右下图）2011年6月，UDK中用户即可免费看到这个Demo

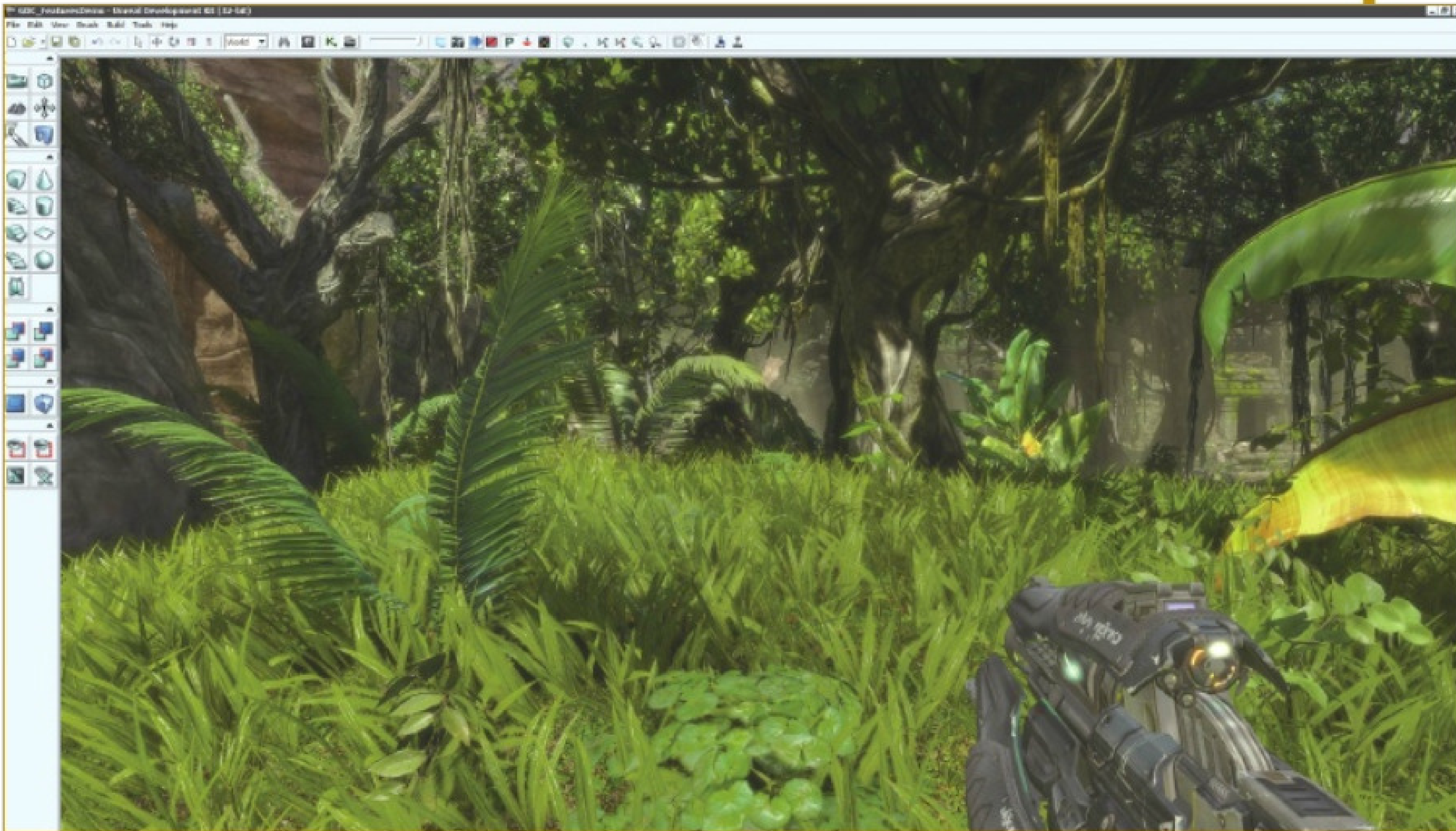




2010年，Epic内部展出的“虚幻”引擎最新Demo







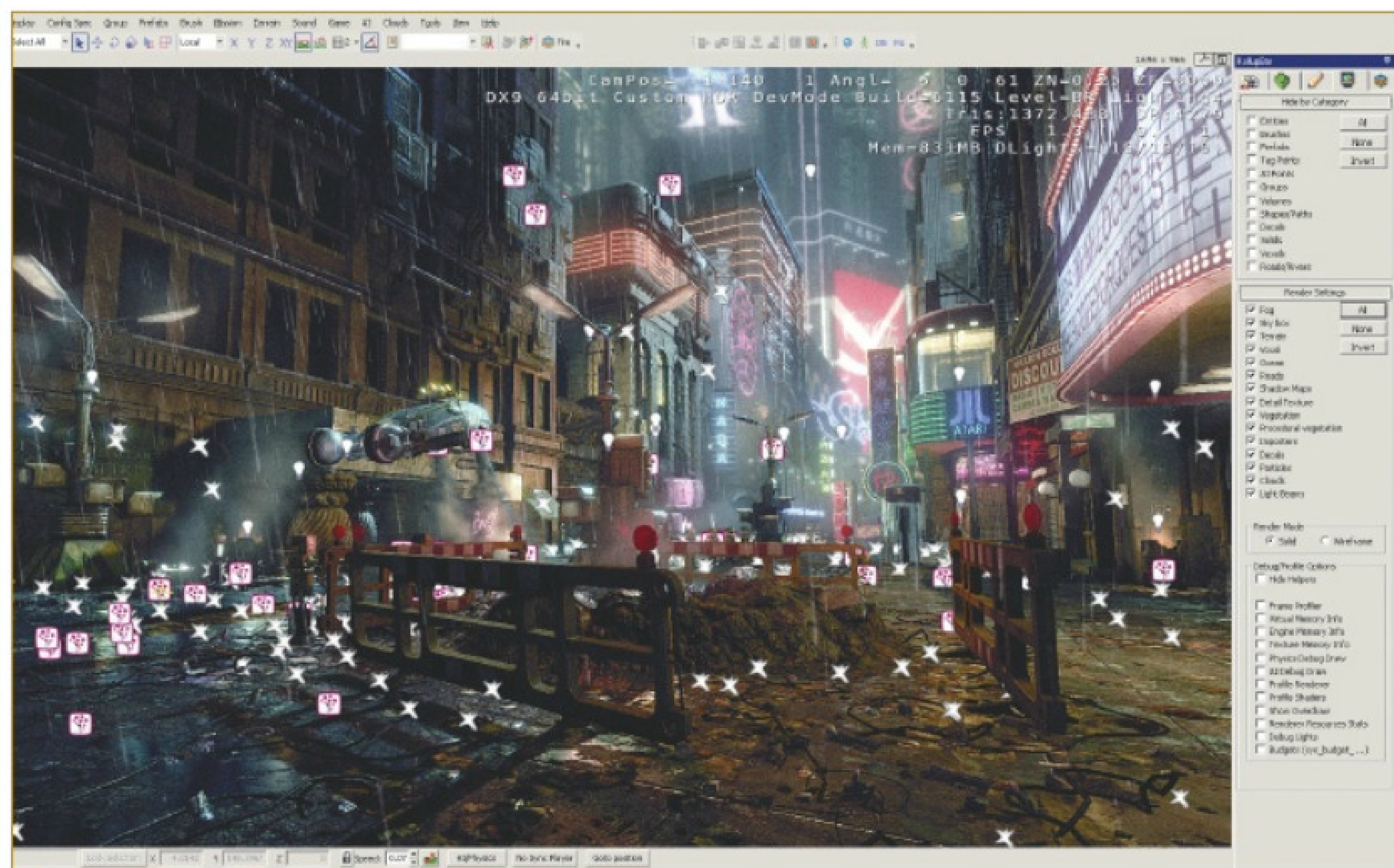
截。

CryENGINE 3的编辑器异常强大，包括UDK在内的“虚幻”编辑器中，光影效果都不能所见即所得。简单来说，你放进去的物件不能实时得出游戏内的实际效果，而是需要渲染一下。很多大作的关卡，这一渲染没有几个小时可拿不下来，到时候非要等到花儿都谢了才发现某些地方需要调整。CryENGINE 3的长处却在于此，连界面也和3ds Max基本保持一致，大大方便了苦海中的美工兄弟们。Crytek看到Epic发布了UDK，也有样学样，推出了MyCryENGINE（http://mycryengine.com/）。只是他们步伐较小，还需经过资质审核才能授权使用，如果你是大学生，有自己的edu后缀邮箱，则能申请到他们的教育版。除了游戏使用，CryENGINE还推出了视觉效果版，用于制作建筑、园林等的虚拟动画。

如果说Epic和Crytek主要争夺的还是引擎的潜在用户，那么Valve则直接关注大名鼎鼎的独立游戏/自制地图制作者。Valve也是独立游戏的一大支持者，CS就是从同人社区里长大，被Valve一手扶植到今天的，Source引擎也从一开始就盯住了独立游戏开发者（不过Source引擎远不如前二者吃得开，倒是Valve的数字销售平台Steam在国外一支独大）。Valve的策略就是你不用我的引擎，但是我能收编你，用自家的引擎推广自家的社区。比如去年夏天大名鼎鼎的《异形丛生》（Alien Swarm），就是Valve收编了原先利用“虚幻”引擎的制作组后重新制作的。《异型丛生》只是牛刀小试，稍后公布的《DotA 2》震惊了全球。很多人据此会说Valve太不厚道，明目张胆和暴雪抢生意。是的，暴雪也在想利用自己完善的编辑器打造一个平台，但暴雪的吝啬之处是，显然不想给DotA和这些在《魔兽争霸》上已经大红大紫的地图制作者分一杯羹。《异型丛生》和《DotA 2》不仅将进一步稳固Steam的地位，也将进一步刺激Source引擎在独立游戏制作者中的地位。

草根大战

除了这些，Unity Indie——这款能将复杂的3D功能内嵌到Flash的游戏引擎，因为能横跨多个平台，也极受独立游戏开发者欢迎。有些免费的引擎，诸如Orge，虽然没有自己的编辑器，但因为使用者众多（如《天龙八部》）也有许多拥护者。随着独立游戏与游戏教育的兴起，引擎市场的争夺渐渐由对游戏大厂的争夺拓展到个人领域。显然，日后像《球》这样具有大作潜质，小团体制作的游戏会越来越多，2010年独立游戏高度繁荣的背后，预示着未来更惨烈的草根引擎大战。



（左上图）使用CryENGINE制作的获奖作品《银翼杀手》的一个场景，如果不是看到编辑器界面，已经和完成效果没有太大差别
（右上图）UDK的中文官网，口号是：世界上最好的游戏引擎，现在唾手可得。网站上还有很多半商业化游戏的实例
（右中图）CryENGINE惊艳的效果也可能吓跑一堆初学者，MyCryENGINE正是放下身段的产物
（右下图）CryENGINE最出名的森林场景





就算不是嵌入Flash，Unity引擎能达到的效果也相当不俗





洛内·兰宁 Lorne Lanning**生日**1964年3月20日**出生地**美国**荣誉**《连线》杂志“游戏设计之神”

Lorne Lanning 艺术向大师

2010年的最后几天，“荒诞世界”（Oddworld）系列的所有4部游戏以合集（Oddboxx）的形式重新发行，其中的两部是首次发行PC版。随着斑驳的画面，一个古老而有趣的游戏角色和他背后的故事穿越时空而来……







Lanning本人多才多艺，除了为游戏编写剧本，他还为主角Abe配音。通过这个《荒诞世界》的中心人物，我们听到了Lanning的磁性嗓音，看到了那张奇怪的面孔——深邃的眼睛，迷人的眼神和略带滑稽的表情，感受到了优雅与神经质混合而成的怪诞气质

■北京 红黑军团

大凡是活着的游戏制作人，总是喜欢拿自己的作品同“电影”“艺术”两个词挂钩，有功成名就便爱上作秀的小岛秀夫，也有发誓要制作互动电影的David Cage，还有更多标榜自己是“第九艺术”，结果无论从游戏设计师还是电影导演的身份看都马马虎虎的沽名钓誉者。与口中全是艺术，脑中全是销量的游戏人相比，Oddworld Inhabitants联合创始人，“荒诞世界”系列的创造者Lorne Lanning是一个异类。他是视觉艺术专业科班出身，在平面设计、电影特效和游戏制作领域都取得了不俗的成绩，收获成功后他的事业并不局限在某个领域，游戏对他而言更像是一个进行艺术实验的舞台。

照相写实主义

上世纪70年代末期，Lanning进入了位于曼哈顿的视觉艺术学院，主修照相写实主义（Photorealism，流行于当时的一种绘画形式，它几乎完全以照片作为参照，在画布上客观再现照片内容）。这种素材主要来自于现成商业和技术性图像的新兴艺术形式不被学术派认可，但却大量运用于平面设计。以现在的眼光看，Lanning选择了一个热门专业。后来在担任概念派艺术家Jack Goldstein助手的一年时间里，Lanning逐渐从这位大师身上意识到照相写实主义提倡的“绝对复制”，不可能同观众的心灵形成互动。“无论是实验性短片、商业广告还是游戏，我都希望自己的作品能够跨越文化的障碍，让每个观众都能有所顿悟和启发，这不是当时我所学的课程所能给予的。”在Goldstein的建议下，Lanning转投加州艺术学院。这座由沃尔特·迪斯尼（Walt Disney）于1960年创办的学府，由于注重各流派、各种媒体间的交融，被称为“属于艺术家们”的加州理工学院（CIT，是《生活大爆炸》主角们的背景地）。不拘泥于形式，尊重个人创造，以及成熟的工作室机制，让Lanning在这里度过了充满激情和思考的5年时光。

视觉效果

1988年，Lanning得到了业务范围从洲际导弹到家用汽车零件无所不包的天合工业集团（TRW）的Offer，在旗下的视觉研究中心担任基层技术员，负责消费类产品的人机界面设计。这份“500强”的工作没有满足Lanning的野望，他随后只身闯荡好莱坞，后来在“节奏与色调”工作室（Rhythm & Hues Studios，一家奥斯卡获奖级别的动画和视觉效果工作室）站稳了脚跟，在接下来的5年时间里，他从技术指导做到了艺术总监，成为领导近50位编导和美工团队的视觉效果监督。在Lanning的主导

下，这家于1987年成立的小型特效公司抓住了电脑图形技术这个朝阳产业，并且实现了自身的跨越发展。虽然没有工业光魔（Industrial Light & Magic）、维塔工作室（Weta Workshop）有名，但它们通过《未来水世界》（Waterworld）、《活火熔城》（Volcano）、《蝙蝠侠与罗宾》（Batman and Robin）等一系列电影的后期制作，向业界展示了电脑技术与传统艺术的的高度兼容性，也将“节奏与色调”推向了好莱坞一线特效工作室的行列。

1994年，正当Lanning在电影特效领域风光无限时，他却做出了转行的决定，同圈中挚友Sherry McKenna合伙创办一家游戏公司，这就是Oddworld Inhabitants。选择在一个完全陌生的领域重新开始，这并不是头脑一热的冲动。这位视觉艺术大师的骨灰玩家史开始自雅达利的《乒乓》（PONG），被不同时代玩家奉为神作的经典也一个都没有落下。不过，如果有哪位游戏制作人想从Lanning这里讨到两句恭维话，那么可能要彻底失望，因为他是这样来形容自己对电子游戏的理解：“游戏设计师总是将重心放在让玩家达成某种条件，比如得到多少分数，或以精确到若干秒的时间完成某种挑战，即便是我接触最多的角色扮演类游戏，其设计的核心依然是按照‘条件—推进—新的条件’的循环来进行的。”这番话即便出自业界任何一个大牌制作人之口，都可以让他被一片口水喷死——站在艺术的高度，果然看到的就是同贵圈儿人士不一样啊！

Lanning看重了交互娱乐手段的延展性。在他的游戏处女作《荒诞世界——阿比逃亡记》（Oddworld: Abe's Oddysee）中，Lanning设想的并不是具体的游戏方式和关卡设计，而是同主流电子游戏截然不同的体验方式。“在玩RPG类游戏时，我很希望能与角色融为一体，去体会他们的情绪，而即便是“最终幻想”这一级别的作品，最多也只能做到‘让我哭泣让我忧’，每当玩家开始入戏时，频繁的战斗又将注意力转移到了其他地方。我的目标是让玩家感觉到自己不是在满足设计师设定的过关条件，而是在故事中穿梭。无论玩家所处于游戏的何种阶段，他的所有选择都能和角色的个性与故事的发展关联在一起，就像生活中的我们每天都要进行的选择和将会导致的结果那样。”

但作为游戏业的新兵，Lanning也尝到了理想与现实之间的差距：起初他信心十足准备制作一款惊世传奇，而缺乏周密的计划和产品质量控制，导致了冒冒失失启动的制作很快就陷入了困境，预算和商业化经验不足导致的困难，耗去了大量时间和精力。这位梦想家面对工作室人力和物力资源极度匮乏的窘境，一面自掏腰包支撑开发，一面将工作室搬去了偏远的加州城市San Luis Obispo。在近乎苦行僧般的



（左上图）全美排名第十的纽约视觉艺术学院就这样被Lanning逃掉了

（右上图）从2005年开始，Oddworld Inhabitants的游戏制作业务已经停滞，Lanning一直都在致力于实验性长片《全民围攻》（Citizen Siege）的拍摄

（右下图）配音中的Lanning，连手型都在模仿Abe！





在疯狂律师Jack Thompson对游戏胡喷乱喷的时候，Lanning也曾经作为业内人士代表进行过当面辩论，可惜是鸡同鸭讲……



3年开发期之后，《阿比逃亡记》于1997年发售。这是当年的一个奇迹，它不仅仅获得了媒体与冒险游戏玩家的一致好评，而且由此开启了一个既叫好又叫座的百万级系列作品。“荒诞世界”系列游戏取得了500万份的销量，并获得了超过100个的业界奖项。

阿比逃亡记

《阿比逃亡记》的故事发生在荒诞世界里最大的肉类加工企业RuptureFarms的厂区内。这家血腥的肉联厂归属Glukkon人Molluck所有，他长期以来囚禁大量Mudokon人为他在工厂中劳作，Abe就是当中的一员。Abe本是工厂里的一名地板上蜡工，并且正沉浸在“年度雇员”的荣誉里。一天夜里，他在工作时偶然偷听到一次董事会会议，原来，由于用于生产肉食的生物Meeche已经绝种，Glukkon人决定将Mudokon奴隶抓起来作为鲜肉的来源！心生恐惧的Abe开始了他的逃亡之旅。

《阿比逃亡记》初代是标准的横向卷轴动作游戏。Abe要熟练地运用跑、跳、攀爬、潜行、乘电梯等多种动作技巧，和凶残的Glukkon人周旋，否则在敌人卫兵机枪的扫射和疯狗的猛追下，想活命是难上加难。游戏里有大量谜题，全部巧妙地围绕以上的基本的动作设计。尽管Lanning崇尚不设定任何条件的冒险，但游戏中的大多数动作谜题的完成条件极为苛刻，甚至要像《盟军敢死队》那样，以毫秒为基准快速行动。如果你要在逃亡的同时找到和拯救尽可能多的奴隶同伴，那么难度还会直线上升。

在这之外，《阿比逃亡记》的最大特色在于人物交流，这一点的确实现了Lanning的本意。玩家可以通过键盘上的1～0这些数字键，与同胞或敌人互动，可以“问候”“安慰”“发怒”“念咒”等等（甚至可以放屁）。设置精妙的关卡和华丽流畅的图像，为《阿比逃亡记》成为少有的动作类经典奠定了基础。

从2001年的第三代开始，这个系列只在主机平台发售，游戏世界也设计成了实时3D场景，到2005年发行四代，几乎完全脱离了初代的风格。此后，Lanning也暂时告别了游戏业务，他的注意力重新回到了视觉效果领域，但仍旧担任互动艺术和科学学院（AIAS）的顾问。

Lanning本人多才多艺，除了为游戏编写剧本，他还为主角Abe配音。让Lanning欣喜若狂的并不是用创意换回的真金白银，而是一份份粉丝的来信。它们告诉了Abe的创造者，这款游戏就像一部伟大的艺术品那样，改变了人们对世界的感知和对生活的认知——这不正是Lanning所想要实现的梦想吗？

（左上图）Rhythm & Hues Studios至今仍是顶级的视效公司，在全球各地开有分号
（左中图）念咒短暂控制敌人的脑电波。看似传统的横版游戏，玩法完全不同，Abe的动作也全程使用了当时很少见也很昂贵的动作捕捉技术
（左下图）距离拯救100人的目标还远呢！











（右上图）2代的场景更复杂，难度也更大
（右下图）3代意料之中地选择了3D引擎

WestwoodWestwood Studios**历史**1985年～2003年**总部**美国内华达州拉斯维加斯

“西木头”传奇

始于维加斯，终于太平洋

“星期五将是我待在西木的最后一天。即便我可以去洛杉矶，我也许仍然不会选择它。我们已经习惯了维加斯的生活，EA给了我们2个月的时间来决定未来，我现在要做的就是坚守在西木，直到最后一天……”







Westwood的早期所在地以及Westwood的领袖之一斯佩里

■湖南 晚风过长街

电脑游戏的发展只能用一日千里来形容，《沙丘2》或《命令与征服》这样的经典名作只不过诞生了20年，现在回忆起来已感觉是史前文物。在随便找个即时战略游戏都比它们要炫目一万倍的今天，它们可能被很多人忘记，然而我们依然知道，有一个名字是不能忘记的，这就是Westwood，稍有些年龄的玩家亲切地叫它“西木”或是“西木头”。

发家之路：从火星开始冒险

1985年，在大多数读者还在读小学甚至没出生的“史前时代”，“Westwood Associates”（西木联合）在美国内华达州的著名赌城拉斯维加斯成立了。这家诞生于一间普通家用车库里的游戏公司，被两个性格不同但才华横溢的人细心呵护着：一个是“路易斯堡”（Louis Castle，即路易斯·卡斯特，请允许我称之为“路易斯堡”），另一个是布雷特·斯佩里（Brett Sperry）。

最初，西木只是做一些代工业务，那个时代家用电脑当然已经出现，像Commodore Amiga的家用8位电脑Commodore 64和雅达利（Atari）的雅达利ST红火一时，西木当时从Epyx和SSI这样的知名公司承接了一些针对家用电脑游戏的移植和设计工作，如斯佩里就参与过Epyx的名作《不可能完成的任务》（Impossible Mission，1984年）。西木通过代工完成资金和技术经验的初步积累，终于在1988年迈出了重要的一步：公司独立制作了第一款游戏作品《火星冒险》（Mars Saga）。这款外星冒险题材游戏由EA发行，在当时流行的苹果Ⅱ、Commodore 64和DOS平台上发布，玩家扮演一个在土星卫星上作业的空间技师，太空船坠毁后被困在了火星上，为了挣钱回老家，他组建自己的队伍去失落的外星人城市里探险。这实际上是一个回合制角色扮演游戏，玩家的角色一共有21项技能并能随着游戏的进行而提高。1989年，这款游戏发布了续作《泰坦矿井》（Mines of Titan），背景转移到土星最大的卫星“泰坦”上，西木在续作里强化了采矿技能，并删除了5个无用的技能，更重要的是，续作有更复杂的阴谋背景和更多的支线任务。

RPG和RTS：成功的开始

西木的发家之路就如这款游戏的命名一样：在火星上探险。对当时的路易斯堡和斯佩里而言，让西木转型为独立设计公司是个充满机会但又陌生的领域，就像去陌生而危险的火星上挖矿一样，可能从此发家，也可能命丧异域。幸运的是，他们成功了。

1988年，西木制作了即时战略游戏《战斗机甲——新月隼的兴盛》（BattleTech: The Crescent Hawk's Inception，1990年发布续作），这是后来《沙丘Ⅱ——王朝建立》（Dune II: The Building of a Dynasty，1992年）的雏形。1990年，他们为SSI制作了高质量的龙与地下城背景的RPG《飞龙骑士》（DragonStrike）和《魔眼杀机》（Eye of the Beholder），这两款游戏分别以畅销奇幻小说“龙枪”系列描述的克莱恩（Krynn）大陆，以及龙与地下城最著名的“被遗忘的国度”为背景。“魔眼杀机”系列是早期RPG的经典作品，它一改《火星冒险》的回合制的玩法，采用了即时战斗系统，华丽的3D画面令它出类拔萃，在DOS时代由软体世界代理汉化引入国内，当时几乎所有网吧都装上了它，经历了3寸或5寸软盘时代的骨灰级玩家就算没玩过，也听说过。

西木更名前的最后一款作品是《龙与地下城——永恒的太阳勇士》（Dungeons & Dragons: Warriors of the Eternal Sun），这款RPG使用了较少见的“中空世界”（Hollow World）设定为背景（不久后Hollow World背景设定就被放弃了），值得一提的是，这款游戏发布在16位家用机世嘉五代（MD）上，由此可见西木一直对家用机平台的重视。

1992年，西木投向了维珍互动（Virgin Interactive）的怀抱，它终止了和SSI的合作关系，更名为Westwood Studios，这次收购让西木迎来了光辉时代。首先，最重要的是，它得到了Virgin拥有版权的“沙丘”（Dune）系列的制作权。1992年，即时战略游戏史上的一款划时代巨作《沙丘Ⅱ》由西木制作完成，《沙丘Ⅱ》为现代RTS游戏奠定了所有的核心概念，如鼠标控制游戏单位、资源采集并用以建设和升级建筑物、以基地为核心的建筑单位系统、不同的建筑物拥有各自的独特单位以及超级武器，等等。虽然它不是第一款RTS，但后世所有同类大作都从它身上获益良多。原本“沙丘”的故事在美国就拥有较大的影响，这个由科幻小说大师赫伯特（Frank Herbert）原创的浩大故事场面不光被游戏演绎，也被多次搬上银幕。西木的游戏改编融合了大师的故事和天才的设计，堪称传奇。

1992年的西木仿佛有用不完的精力和创意，与《沙丘Ⅱ》同年发布的《凯兰迪亚传奇》（The Legend of Kyrandia）是一款冒险游戏，在接下来两年里分别推出了两款续作，在国内由第三波代理并汉化。不过这款游戏难度很高，要是没有攻略的帮助，相信没有多少人可以通关。

接下来的1993年，西木发布了角色扮演游戏“黑暗王座”（Lands of Lore）系列的第一部，这个三部曲的续作

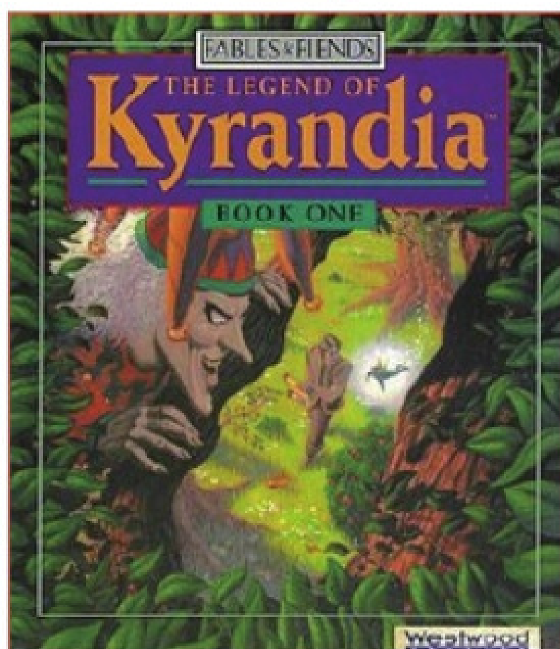
（左上图）《火星冒险》DOS版封底图片，相当前卫的设计……
（右上图）里程碑式的作品——《沙丘Ⅱ》

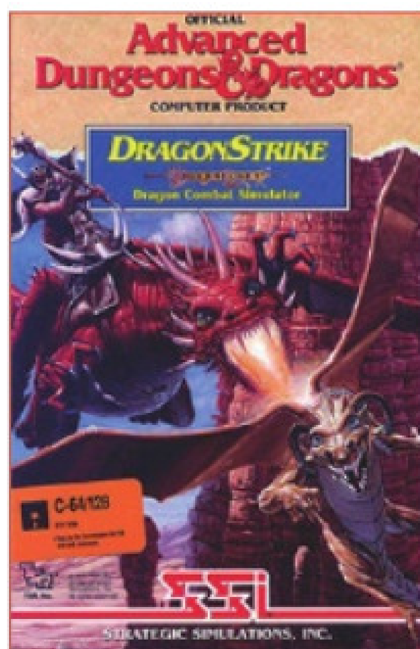


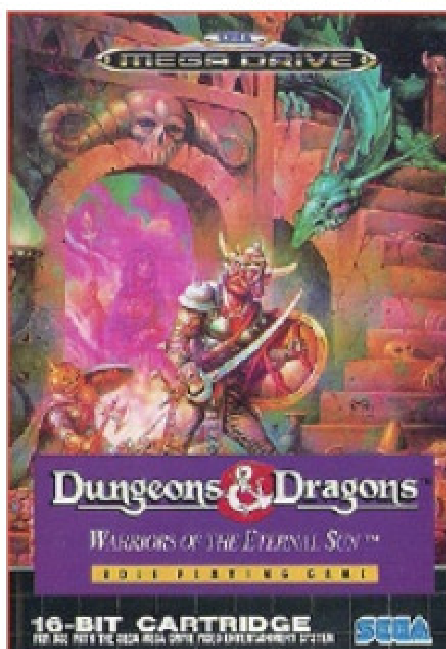


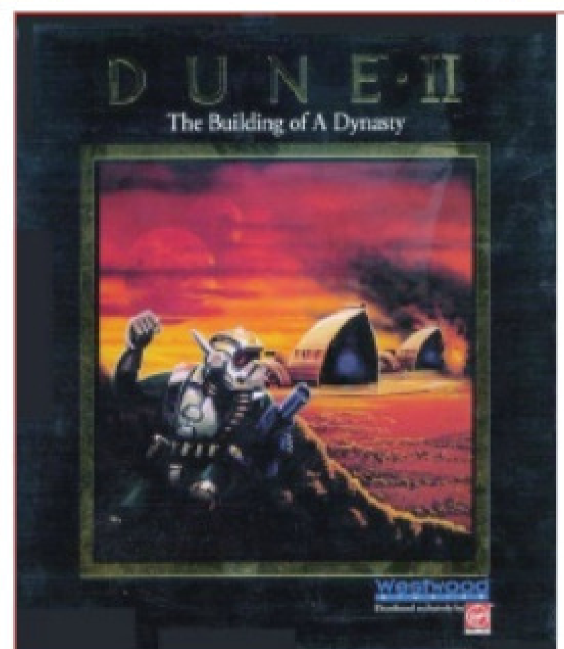
（下五图）西木早期名作的封面，从左至右依次是：《火星冒险》《凯兰迪亚传奇》《飞龙骑士》《龙与地下城——永恒的太阳勇士》以及《沙丘Ⅱ》











在1997年和1999年分别发行，国内仍由第三波引进。西木用“黑暗王座”证明了他们设计自己的世界的能力，他们并没有像《魔眼杀机》那样借用DnD系统，而是自行设计了“格莱斯顿”幻想世界（当然，部分原因是使用该系统需要支付高昂的版权费，“魔眼杀机”使用DnD背景是因为发行商SSI慷慨解囊）。

真是个令人目眩的90年代，这3个知名系列让西木成为世界一流的开发公司，他们优秀的策划能力得到了高度认可。但这还不是西木的巅峰。西木的巅峰，当然，并且必须是“命令与征服”（Command & Conquer），你懂的。

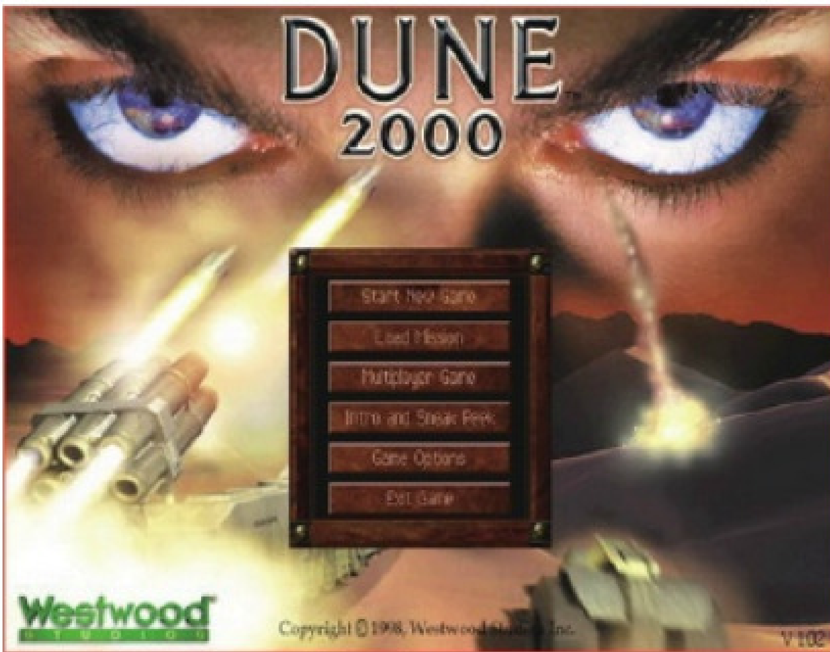
命令与征服：巅峰岁月

《沙丘Ⅱ》的成功让西木充满信心，他们决定再接再厉。由于高昂的版权费，西木暂时放弃了“沙丘”版权，再次选择了原创设计，而不是制作原计划的《沙丘Ⅲ》，于是，1995年8月31日，《命令与征服》（Command & Conquer）面世了。游戏描述：在1995年，一颗巨大的陨石落在意大利的泰伯河（Tiber），并带来了一种叫做泰伯利亚（Tiberium）的太空物质，泰伯利亚时代从此开始。世界两大势力——全球防卫组织（United Nations Security Council）和诺德兄弟会（Brotherhood of Nod）为争夺泰伯利亚展开波澜壮阔的斗争。《命令与征服》创造并定义了“战争迷雾”这一在RTS游戏里广泛存在的概念，当然它还完美继承了《沙丘Ⅱ》的各种优点，资源采集并用以建设大规模军团这一思路从此诞生。

数月之后，西木推出了又一个真正的传世名篇——“命令与征服”的前传《红色警戒》（Red Alert）。西木大胆地创造了新的世界大战背景：大科学家爱因斯坦发明了时间机器，回到过去杀死了希特勒试图阻止二战爆发，但不想此后斯大林变成了新希特勒，发动了新的世界大战。《红色警戒》拥有两款资料片《反戈一击》（Counterstrike）与《劫后余生》（The Aftermath），它们在很短时间内席卷了全球玩家的电脑。

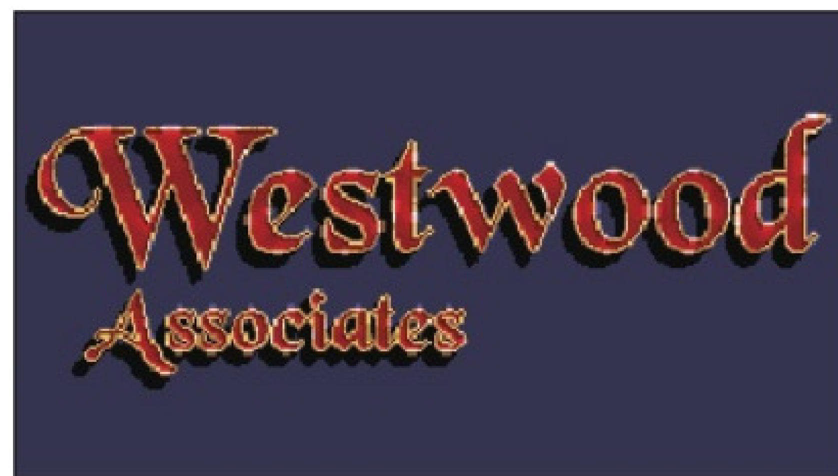
1998年，西木发布在维珍时代的最后一款大作《沙丘2000》（Dune 2000），由于时逢暴雪的《星际争霸》面世，《沙丘2000》败下阵来。但有之前那些耀眼的成绩已经够了，1998年8月，西木被EA以1.2亿美元的价格收购，成立了西木太平洋（Westwood Pacific）公司，这个公司还包括了另一个被EA从维珍收购的小工作室，二者一并由路易斯堡和斯佩里负责管理。当时两位创始人都签了5年的长约，Westwood作为EA的子公司拥有自己的品牌，拥有独立的日常经营和产品开发权，加上销售分红等附加条款，





（左上图）《命令与征服》的游戏画面与《沙丘2000》登录界面
（左下图）许多人在《红色警戒3》里难以寻回当年的美好记忆
（右图）Westwood在不同时代的Logo，从上到下依次是：1985~1992年、1995~2000年以及2000~2002年









这次并购让公司上下都十分满意（但日后证明，西木太平洋的成立为之后西木的解散埋下了伏笔）。

加入EA后，西木资金链不成问题，设计人员从80人骤增至250人，成为美国最大的游戏开发公司之一。在各种利好局面下，1999年发布的“命令与征服”和“红色警戒”续作销量都超过了200万份，赶在暴雪《暗黑破坏神Ⅱ》发布前推出的同类游戏《救世传说》（Nox）也深受好评，这款ARPG虽然模仿《暗黑破坏神》，但依然拥有很多鲜明的特色，它的RPG风格更明显，有出色的多人游戏模式，允许6名玩家一起合作冒险，背后还有西木更新计划的支持。

太平洋的叛逆者：巨船沉没

胜利者是不受谴责的，但如果你开始失败，境遇就有所不同。2002年2月，经过一再跳票后，西木发布了《命令与征服——叛逆者》（Command & Conquer: Renegade），这是一款以“命令与征服”为背景的FPS游戏，同时结合了RTS的很多要素。《叛逆者》包含多人游戏模式，玩家可以选择诺德兄弟会或全球防卫组织来进行对抗，使用多兵种协同作战，并且能驾驶乘具，但它的品质与宣传中并不太相符，这让拥趸们感到失望。同年，在家用机平台上发布的《海盗——黑卡传奇》（Pirates: The Legend of Black Kat）褒贬不一。

到2002年年中，EA宣布将西木太平洋改组为EA太平洋公司，西木和EA共同研发的3D即时战略游戏引擎“Sage”和使用该引擎制作的游戏所有权也全部归纳到EA太平洋。这象征着西木和EA的合作终于走到了尽头。2003年3月，适逢EA和路易斯堡及斯佩里的工作合同到期，EA直接宣布关闭西木，西木内部有意愿的员工可以加盟EA洛杉矶分部。至此，西木作为一个工作室走进了历史。

不能不提的是，在关闭的最后时刻，西木动员了100多名员工完成了最后一款游戏《银河战将》（Earth & Beyond，又译《超越地球》）。这款网络游戏中，玩家乘坐自己的飞船在宇宙中进行探索和战斗。它在2004年9月被EA关闭服务器，仅比缔造它的团队多存在了一年多。

西木这艘巨船终于在太平洋沉没，不是没有原因的。EA作为全球游戏业巨头，收购了众多游戏工作室，但EA的财政预算里，给盈利能力不足的工作室分到的“蛋糕”必然越来越少，西木在“命令与征服”的头几部游戏取得成功后，创新步伐放慢，“命令与征服”也有了强有力的对手（如《星际争霸》），转型之作《叛逆者》令EA深感失望，加之新建的西木太平洋与本部不在一地，人员的骤增引发的内部矛盾不可避免。路易斯堡就曾告诉媒体，从维加斯

（左上图）《叛逆者》封面
（左下图）《叛逆者》，是过于前卫、生不逢时，还是急于推出、前功尽弃呢？





（右上图）《救世传说》的单人任务虽然缺乏变化，但根据3种职业的不同有不同的玩法。每种职业在相同的地图上进行游戏，顺序不同，也还有一些细微的变化
（右下二图）《银河飞将》与《银翼杀手》，后者的汉化版几乎成为“装机必备”







到尔湾（太平洋分部的所在地）有很长距离，如果他总在飞机上往返，就很难成为一名好的管理者。路易斯堡和斯佩里与EA高层的关系并不太好，他们和西木的老员工在EA感到失去了独立性，甚至与EA的高层爆发过直接冲突。

于是，到最后一切都变成了〝政治斗争〞：西木太平洋的主管Mark Skaggs不满路易斯堡和斯佩里的〝统治〞，带有极大的独立意愿。适逢西木本部的3D RTS《君主——沙丘之战》（Emperor: Battle for Dune）没有取得意料中的成功，而太平洋分部的产品却声名鹊起，《救世传说》和CnC的续作个个都叫得响（但很难说里面没有本部的功劳，比如本部支持给分部的众多开发人员），于是，矛盾首先在西木内部展开。面对这样微妙的内部关系，EA高层顺水推舟，以业绩为由，开始将大部头项目从西木本部向太平洋分部转移（从高层的角度来看，独立工作室显然不如高层亲自插手更好管理）。

此时EA重组西木的意愿已十分明显，在EA推动下，西木的两位创始人之间也出现了分化。EA决定不再同斯佩里续约，这在西木内部造成了很大动荡。一些老员工开始同斯佩里讨论二次创业的想法，但斯佩里把西木当作是自己的孩子，很难离开这家自己一手创建的公司，加之EA许以厚禄（条件是永远退居二线），最终斯佩里痛苦地接受了西木关门的事实。西木的另一位创建人路易斯堡已经确定会去新成立的EA洛杉矶（EALA）担任负责人。最终，除了少数人留在了EALA继续工作，大部分西木员工都选择了离开。

正如当时一篇时评写道的：在这次事件中，西木的每一个成员都扮演着一个角色，这些角色无法轻易用善恶来评价，但我们知道，眼下的胜利者只有EA。

西木的结局是如此令人伤感。要在成功的基础上继续前进，并融合和统一各种设计思路，就连路易斯堡和斯佩里这样的人也深感无力。他们在西木的梦想持续了18年，最后烟消云散，但〝命令与征服〞并没有烟消云散。截至2010年，整个系列的总销量已经突破3000万份。我们当然相信，〝命令与征服〞的记录不会就此结束，西木创造了它，但并没有终结它。就像EA关闭了西木一样，西木的员工依然会在别处寻找自己的梦想，时不时也将想起自己当年的峥嵘岁月。

在解散前夕，一位西木的程序员深情地说：〝星期五将是我待在西木的最后一天，我没有得到在洛杉矶或旧金山继续工作的机会，但我仍然有一些其它的工作机会。即便我可以去洛杉矶，我也许仍然不会选择它。我们已经习惯了维加斯的生活，EA给了我们2个月的时间来决定未来，我现在要做的就是坚守在西木，直到最后一天……〞 P











（左上二图）许多人已经找到的下一份工作，尽管伤感，但他们对于这次变故尚能坦然面对
（右上图）西木的品牌延续了下来，在商业游戏领域，品牌永远比制作人和制作公司更有号召力
（右下图）路易斯堡仍旧活跃在EA的一线作品里

冥界狂想

随着LucasArts放弃对冒险游戏的热情，《冥界狂想曲》以后可能再也不会有了。所以，当你看到这篇文章时，如果还有可能，就请开始一段为期4年的奇妙的亡者之国旅行吧。没准，它就是那款能改变你一生的游戏。

■湖北 莫格娜·黑杖

在电脑游戏业界，冒险游戏（Adventure Games，AVG）和RPG（Role-Playing Games，RPG）是历史最悠久的传统游戏类型。但电脑游戏业的发展就如硬件一样日新月异，这两大类型都在上世纪80年代末期开始逐渐呈现衰败之势，尤其是在90年代初，由于Doom Like游戏的流行和即时战略游戏的兴起，吸引了大批更年轻更追求刺激的新玩家。然而90年代还有LucasArts这朵奇葩，90年代中后期，这家公司推出了一系列招牌AVG，《冥界狂想曲》（Grim Fandango）是当中最具代表性和艺术价值的，说它是史上最完美的冒险游戏也不为过，但也很不幸的，它也成为史上最"叫好不叫座"的游戏之一。

亡灵的烦恼

《冥界狂想曲》超凡脱俗的故事背景和老电影式的表现手法，是同类游戏乃至当时整个游戏界中独具一格的。游戏的故事发生在虚拟的"亡者之国"（Land of the Dead），在墨西哥的民间传说中，亡者之国是一片神秘的"地狱"。人们死后都会变成骷髅的样子，游荡到此，作一次为期4年的旅行，直到他们找到自己最终的归宿。

墨西哥亡灵节（The Day of the Dead，又称"死人节"）与"万圣节"略有相似，又带有印第安民族的文化色彩。在每年的11月2日这一天，家家户户都烘烤动物造型的面包和煮鸡肉等食物，并在供桌上面放置玩具，以期待早逝的孩童们回到家里玩耍，也用花环、祭品、食物和彩绘的骷髅头到墓地祭奠仙逝的长辈。

墨西哥人认为，死亡既是生命的归宿，也是新生命的开始。因此，节日中人们都要隆重地庆祝。所以亡灵节宛若一场嘉年华会，人们戴著面具到处游走，吃骷髅形状的糖，面包上还装饰有鬼的形象。黄昏时刻，全家人一起到墓园清理墓地，妇女们或跪或坐整夜祈祷，男人们交谈或唱歌，在子夜中烛光忽闪忽灭充满了整个墓园，歌者为已逝亡者的灵魂高歌吟唱。

《冥界狂想曲》的故事，就是从亡者之国的亡灵节开始的。街头挤满了民间艺术家、小贩和前来观光的游客，楼房间挂起了彩旗，空中漂浮着动物形状的气球，洋溢着欢乐的节日气氛。游戏的背景设定也符合墨西哥亡灵节的主题——平等地看待生与死的问题，以一种轻松愉悦的方式与普通人刻意回避的"死亡"面对面地开玩笑。

游戏里这个亡者之国并没有你想像中那么黑暗，事实上，这是个充满了明媚阳光和勃勃生机的世界，要不是每个人看起来都是骷髅，那么和人们生前的世界没多大区别，只不过黑白色彩的对比更明显一点。骷髅造型的居民也一点不可怕，卡通化的方块脑袋和如同画上去的五官，看起来好似万圣节上的南瓜灯，再配上纸娃娃般的身体……必须说，游戏中的骷髅我们都见过不少，但亡者之国的骷髅居民绝对是最能让你过目难忘的。这些骷髅居民和生前一样需要工作，会为升职加薪而烦恼，也爱抽烟喝酒，看见"美丽"的姑娘（至少对亡者之国的居民来说，是美丽的）会心动不已……这就是游戏中的冥界，现实中的反抗与斗争，无奈与妥协，都在这个另类的世界里再次上演，只不过主角们换成了"风格化"的死人而已。

黑色幽默

黑色幽默是那时LucasArts出品AVG必不可少的佐料，“猴岛”（Monkey Island）系列、《疯狂大楼》（Maniac Mansion，1987年）、《山姆和马克斯》（Sam & Max，1987年）等等，每作都将冷嘲热讽与戏谑发挥得淋漓尽致。《冥界狂想曲》的黑色幽默更是无处不在，甚至结合到谜题里去了。比如把祝福亡者的美丽金盏花，设计成杀死骷髅的可怕武器，美丽竟与残酷联系在一起，形成了非常巧妙的反差。诙谐的对白也是黑色幽默最直接的表达方式。游戏里漂亮又能干的Eva是公司老板的秘书，而我们的主角Manny在游戏开始不过是个事业低迷的普通职员。平时闲来无事。Manny就会想方设法与Eva搭讪，甚至妄想约她出去。他们发生了如下对话（如果可以，请玩一遍游戏，听着声音理解）：

Manny：有什么好消息吗？

Eva：我听说Domino升职了。

Manny（垂头丧气地）：唉，你为什么就不能告诉我一些好消息呢？

Eva（无可奈何地）：噢，我仍然爱着你。

Manny（心满意足地）：你就是我的一切，宝贝！

Manny（跃跃欲试地）：今晚想偷偷溜出城外逛逛么？你和我，宝贝。

Eva（漫不经心地）：谢谢你的邀请，不过我想我们不可能活着离开这个城市。

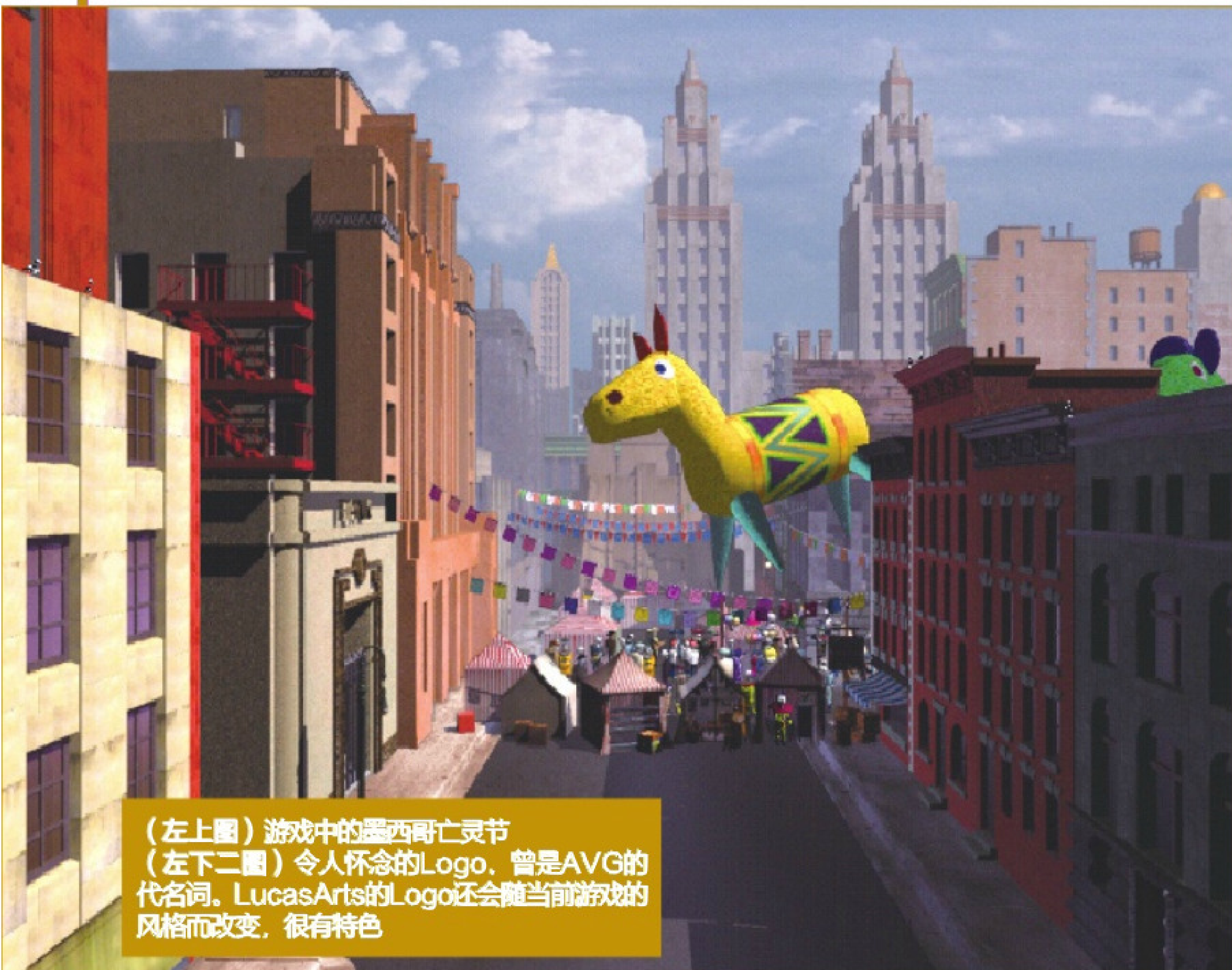
Manny：但是……

Eva：我的意思是，完好无损地离开。

Manny（信心十足地）：如果你给我一个机会去尝试的话，我们一定会成功的！

Eva（叹了口气）：看看你吧，Manny。你只是个被困的灵魂，你还浑然不知。

游戏中的对话似乎永远漫不经心，但你会因人物间的俏皮话而乐不可支，也许会对男主角这个失意的都市小人物深感同情。潜藏在冷笑话背后的是制作人对现实社会阴暗面的尖酸嘲讽。谁说剧中的主角就是Manny？为何我们都在Manny身上看到了自己的影子？生生死死又是谁能主宰得了？但其中绝无《网瘾战争》一般撕心裂肺的呐喊——既然如此，不如一笑了之。剧本作者们不经意之间流露出的是对社会现实的超然和对死亡的藐视，冷嘲热讽和现实的巨大反差造就了整个游戏的灵魂。



（左上图）游戏中的墨西哥亡灵节
（左下二图）令人怀念的Logo，曾是AVG的代名词。LucasArts的Logo还会随当前游戏的风格而改变，很有特色

（右上图）我们真的不介意“再死一次”
（右中图）这一天在街头随处可见烘烤动物造型的面包和煮鸡肉等食物
（右下图）游戏中的“美女”，是不是也很有戏谑效果











第九艺术

《冥界狂想曲》在今天看来仍是一件超越了游戏的艺术品。尽管画面的描绘偏向卡通风格，但场景中充斥着大量的细节，令人回忆起上世纪20年代的现代派手法和艺术装饰风格。阿兹特克、印加、玛雅的石雕和壁画艺术，在游戏中随处可见，尤其是El Marrow，其艺术装饰感觉与电影式的冒险融合得天衣无缝，而圣地Gate of the 9th World，就是一座阿兹特克金字塔。 游戏中这种浓郁的南美文化也体现在人物的名字中，如男主角Manuel "Manny" Calavera，Calavera在西班牙语中即“头骨”的意思；游戏中的Lambada号航船，名字取自一支热情奔放的经典桑巴舞曲，在巴西等拉美国家无人不晓。

《冥界狂想曲》中最具艺术表现力的是它的配乐。以管弦乐为主，再配上南美民谣、爵士乐、摇摆乐等元素，LucasArts还请来了一些现场演奏家和一支墨西乐流浪乐队为游戏配乐。这些曲子也力图营造一种老电影的感觉，令人回想起战前的美国社会。游戏中设计的Rubacava，就是模仿那个时代的港口小镇：从赌徒、警长，到投机商人、酒吧女郎，以及狗仔队、无业游民和罢工工人……到处是那个年代慵懒萎靡气息的符号。《冥界狂想曲》的原声CD，是当年Gamespot“十大最佳游戏原声”之一（其它上榜原声还有《文明Ⅱ》、《英雄无敌Ⅱ》、《暗黑破坏神》等）。

《冥界狂想曲》只能是一款面向成人的游戏，这并不是说它有什么不雅或少儿不宜的内容，只是游戏的内涵虽然不似另外一支绝响之曲《异域镇魂曲》（Planescape: Torment，1999年）一样晦涩，但其中大量的讽喻手法和展示的文化底蕴，决定了它与主流文化格格不入。特别是当游戏的主角和所有NPC均是一副骷髅模样，而非传统的俊男美女时，也许早已被“印象派”玩家盖棺定论了。

《冥界狂想曲》的主创们大多还都活跃在业内。如项目主管Tim Schafer，在LucasArts时期参与了多个AVG和“星战”游戏项目，如“猴岛”系列。离开LucasArts后，最近的知名作品是主机上的《野蛮传奇》（Brütal Legend），他集该游戏的编导于一身。首席艺术指导Peter Tsaykel，从《急速天龙》（Full Throttle）开始，几乎参与了LucasArts所有AVG的制作，后加入Telltale Games，是近期多产的剧集式冒险游戏的艺术指导。

随着LucasArts放弃对冒险游戏的热情，《冥界狂想曲》以后可能再也不会有了。所以，当你看到这篇文章时，如果还有可能，就请开始一段为期4年的奇妙的亡者之国旅行吧。没准，它就是那款能改变你一生的游戏。

（左上图）经典的一刻，此时的Manny可要比平常威严得多哟！
（左中图）看到这个画面，Manny，我比你还惆怅
（左下图）终于熬到出人头地的那一天，可是，Eva，你在哪里？

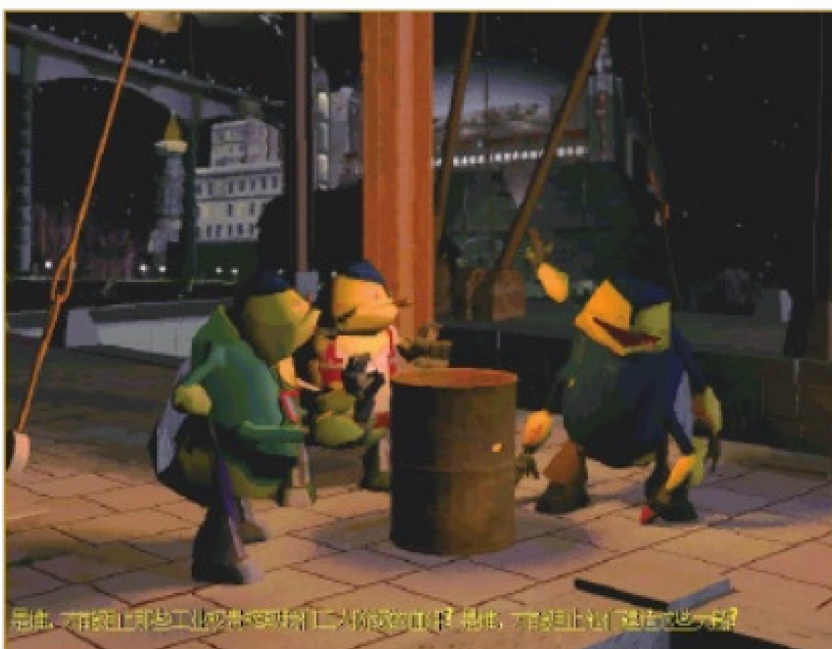






（右上图）投机商人、酒吧女郎、无业游民，无一不令你感受着那个年代慵懒萎靡的气息
（右下二图）在一句句引人发笑的言语背后潜藏着的是制作人对现实社会的嘲讽







罗刹君：请放下你的伏特加！

喜欢回合制策略/战术游戏的老玩家多半都还记得Strategy First公司和伴随它的那一连串闪耀的名字：《铁血联盟》《钢铁雄心》《太空帝国》……还有我们今天的主角——“圣战群英传”系列。



“把上班酗酒的统统轰下！”这就是我们的心声

■湖南 兔子半妖

尉迟敬德双目圆睁，指着胸前挂着的金牌大喝道：“我现在是奉旨戒酒，你没看到么！”

——引自传统评书《薛仁贵征东》

乙醇兑水兑出的这种货对人的影响有多大？酒精过敏导致皮肤瘙痒呼吸困难，星眼朦胧四处乱电——这是我最常见的醉酒状态；有些人喝了酒智力和灵感两个属性暴增，下笔如有神助——这种例子古有诗仙李白，今有我熟识的多位酒至微醺后能通宵写论文的教授；还有另一些人，喝多了后会严重误事，比如北方大国那一票成天抱着伏特加工作的游戏从业者。一年前，《圣战群英传Ⅲ——复兴》（Disciples III: Renaissance，此系列又译“信徒”）发售后的天雷滚滚，让一干“圣战群英传”的铁杆粉丝欲哭无泪，纷纷惊呼伏特加不可战胜，一年过后《圣战群英传Ⅲ——死灵重生》（Disciples III: Resurrection）不负众望及时赶上圣诞档期。

只是，这一年里他们是不是又在夜夜宿醉呢？

宿醉前夜：“圣战群英传”的历史

喜欢回合制策略/战术游戏的老玩家多半都还记得Strategy First公司和伴随它的那一连串闪耀的名字：《铁血联盟》（Jagged Alliance）、《钢铁雄心》（Hearts of Iron）、《太空帝国》（Space Empires）……还有我们今天的主角《圣战群英传》。

1999年，作为高中生，我被囚禁在恐怖的高考复习中，只能靠看游戏攻略来脑内补完并追忆曾在恩洛斯（Enroth）、埃拉西亚（Erathia）上杀了无数个回合的光辉岁月。当年的某期《大众软件》上恰好有一篇看上去十分给力的攻略——《圣战群英传——神圣国度》（Disciples: Sacred Lands）！这篇攻略里不但有“英雄无敌”粉丝们熟悉的大恶魔、红龙、骑士之类的名词，有一个很拉风的披斗篷的死神的半身像，还有一大票死亡飞龙、骷髅王、死灵法师之类吸引我眼球的东西。为了“亡灵什么的最喜欢了”这个很单纯的动机，我毫不犹豫地爱上了这个游戏，丝毫没有想到它在将来会和“英雄无敌”（Heroes of Might and Magic）、“奇迹时代”（Age of Wonders）并称为欧美三大回合战略游戏。

2002年登场的《圣战群英传Ⅱ——黑暗预言》（Disciples II：Dark Prophecy）更为玩家熟知。Strategy First精心准备数年的这款作品单单依靠精美的画面就吸引住了一大批欧美奇幻游戏爱好者，粗犷中不失优雅的硬派画风、3D模型转2D画面带来的惊人表现力以及霸气

十足的战斗单位造型，让许多爱好者在多年后仍然赞叹《圣战群英传Ⅱ》的美工堪称2D游戏之冠。甚至在2009年《圣战群英传Ⅲ——复兴》发售后，依然有玩家在追忆身披紫色大氅的帝国刺客（Imperial Assassin）那销魂的突进刺杀、披挂华贵重铠的炼狱复仇者（Infernal Avenger）利剑出鞘时的威势，还有魅影武士（Phantom Warrior）缓缓抬头露出猩红双眼时的凌厉杀气。

当然，“圣战群英传”能与“英雄无敌”齐名，所依赖的绝非只是一群帅到极点的单位和大堆古朴典雅的魔法符文，独特的单位转职系统才是这个系列的安身立命之本。游戏中的大部分单位都有多个转职路线可选，各个转职路线间还相互排斥，因此玩家不得不在其间做出取舍——法师需要更高的单体攻击力去点杀对方的高威胁单位，还是依靠总体伤害输出更强的群攻能力来大范围洗地？战士应该追求更强的攻击力去突破对方的前排防线，还是选择高防御或高魔法抵抗来担任肉盾？搭配各种职业组合来实现零伤亡战斗，这既是众多爱好者所追求的目标，也是这个游戏的最大魅力。

不幸的是，当年闪耀的群星已纷纷坠落。将“英雄无敌”献给所有玩家的3DO陨落了，Strategy First也走上了相同的道路。尽管《圣战群英传Ⅱ》的3个资料片都是叫好叫座，却始终无法阻止Strategy First走向消亡。2004年，它申请破产保护并被Silver Star收购，由此一蹶不振。

醉梦开始：《圣战群英传Ⅲ——复兴》

2005年，“圣战群英传”系列的开发工作转到了俄罗斯公司Akella旗下的“.dat”工作室，一系列华丽的设定图被放了出来，翘首期待续作的爱好者们有了一线希望。但随后传出的消息让人有点失望：原作中四大主要势力里的不死部落（Undead Hordes）和高山氏族（Mountain Clans）将不会在游戏中出场，在原作资料片中出现的精灵联盟（Elven Alliance）将取而代之，有爱好者当即就认为这是一个预备卖资料片的阴谋——如果这两个势力的确要稍后登场，它们的粉丝怎么能不去买资料片！

后来的事实比爱好者们想象得还要可怕。

这款由无数汗水和伏特加打造出来的作品在一开始就用画面惊到了玩家。游戏中的粗糙建模和更粗糙的贴图与初始设定图中的美好图画形成了鲜明的对比——设定图里华美的铠甲在游戏中变成了一叠粗糙斑驳的纸片，设定图里邪气十足的法师变成了个穿着套鞋准备下池塘捞鱼的大叔。惊魂甫定的玩家们强压住心中的惊恐进入游戏后却发现了更可怕的颠覆——原来粗犷的俄国人美工是这么的崇拜日韩画风啊！人类帝国（Empire）的治疗系职业中那一票庄重肃

（左上图）唯一能不被攻击的就是这些载入关卡时的图片了
（左下图）恶魔法师的终极形态，然则在游戏中他会学《七年之痒》里的梦露，玩大风起兮裙飞扬的游戏
（右上图）这就是那个引发无数玩家遐想的图片…….dat还偏偏用它做了游戏载入时的画面









这个在魔法书上显得霸气十足的法术召唤出来的是一个举着镰刀的烙铁人……虽然战斗力尚可，但还是还给我们那个前作中仗剑四顾的炼狱复仇者吧……

穆的牧师大叔们，集体变性成了各种卖萌的女神职人员，光看长相根本分不清萌娘们的具体职能是什么；原本一头卷发还带着伤疤的飞马骑士摇身一变成为重甲萝莉战斗修女（Warrior Nun，我更愿意叫她“战斗尼姑”）；甚至猎巫人（Witch Hunter）这种凌厉的角色也变成了衣着极度娘化、拿着两个大十字飞镖的扭腰男。精灵联盟的长相就更是可怕，20多种模型可以被概括为3类相貌，一是日式凤眼尖耳男，二是日式凤眼尖耳女，三是寥寥数种动物，大部分玩家在初次使用精灵联盟时根本分不清这一大堆日式精灵有什么区别，乃至发生了有人把治疗职业当成法师拖去轰怪的惨剧。

当然，遭遇最为悲惨的还是原作中的人气势力诅咒军团（Legion of Damned）。他们原本是一群集凶暴霸道与邪异之美于一身的地狱使者，但在俄国人美工的生花妙笔（或妙鼠标妙键盘？）下，这一票老少爷们硬是被丑化得不堪入目。除了少数两三个终极兵种尚能入眼，其余的绝大多数外形可以用一句话来概括：一家由衣衫褴褛、浑身铁锈的行乞者组成的高矮胖瘦怪胎马戏团。

且慢，光是画面还不足以奠定这个游戏成为雷作的基础，须知有很多神作的美工也是相当不堪的，比如译名有点怪的《呼啸战神》（Warlords Battlecry，它怎么就成了“呼啸战神”了？）画面就相当惊悚。《圣战群英传Ⅲ》的雷人之处在于，它的整体游戏体验远比美工水平还要惊悚。

在最基本的单位设计上，.dat这帮人的思路就与常人迥异。一般来说，高造价高等级的专用战斗单位肯定要比低造价低等级的战斗单位要强，这是常识。一个定位为“肉盾”的单位必然要比同级别的伤害输出型单位皮厚，而且还能吸引敌人去攻击它，这也是常识。但.dat就能制造出一些违背常识的怪胎，比如说，这游戏里的大部分肉盾职业都是高护甲、低攻击力、低移动力的，完全起不到肉盾的作用，倒是那些定位为伤害输出的近战职业因为高移动、高攻击，反而成了对方集中火力攻击的目标；再比如，游戏里的控场型法师也拥有不弱的攻击力，相比之下专精伤害输出的法师由于没控场能力，且升级需要天文数字的经验值而几乎失去了存在价值。最离谱的是，游戏里各个单位的元素抗性能力——帝国的单位大多具有较高的气系法术抗性，但帝国外的阵营罕有气系法术攻击能力，同理，诅咒军团的恶魔大多具有高火抗，而火系法术攻击也是除了诅咒军团外别无分店……

进一步的惊悚发生在游戏机制的设计上。原来的系列中，通过战斗获取的经验值量取决于你消灭的敌人的数量和等级，而在三代中，经验值取决于我方造成的伤害和治疗的总量。这个机制最小的危害在于，导致部分玩家津津有味地

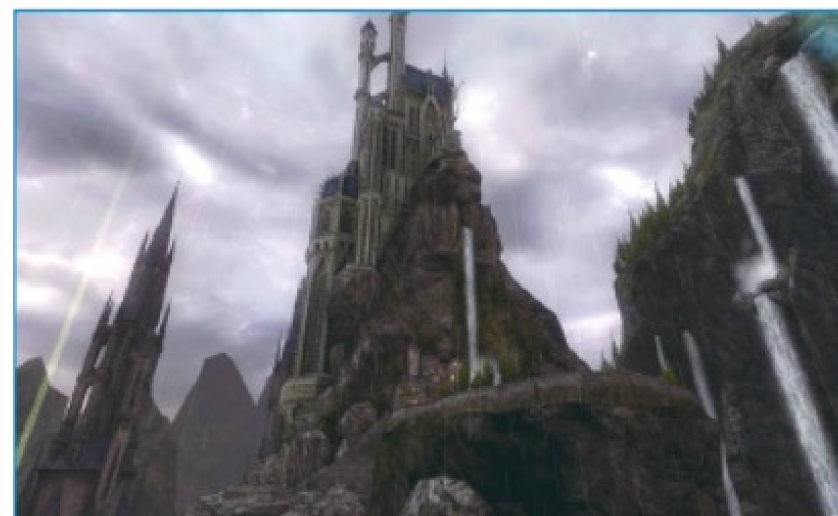


（右上图）有很多人把这哥们当成了猎巫人，可实际上……他是大法师
（右中图）恢宏的帝国都城的一个角落……不幸的是，制作组建造了宏伟的城市，却不愿意让玩家有机会近距离观察，通常的情况下，玩家能看到的只是一个模糊的远景
（右下图）不要认错了，右边那位不是梁山好汉霹雳火秦明，而是大审判官……





（左上图）绝对审美疲劳的法术效果——尽管每个种族都有25种法术，但实际效果就那么几个
（左下图）从这张图上就很可以看出如今俄国人的品味——连猎巫人都要装X卖萌，就不怕这十字剑戳穿了自己？





对着几个中立怪物刷等级，最大的危害则是当玩家历尽艰辛，花了几十回合终于击毙了一头红龙后，却发现获得的经验值奖励还不如在路边一回合踹翻4个地精要高——4个地精的HP总和确实比一头红龙的稍多，可二者的战斗难度差异根本是天壤之别啊！

更为惊悚的游戏机制设计来自于大体型兵种，当年《圣战群英传》首创了这一概念：龙、大恶魔、巨人之类的强力单位要占用英雄的2点领导力，以避免英雄拖着一票滥强的怪物横扫大街。三代直接就把这个概念无视了，所有的单位都只占用1点领导力！刚接触游戏时玩家可能觉得这不是什么问题，因为帝国的大体型兵种泰坦巨人（Titan）本来就是个板凳队员，很少会用上。但玩到诅咒军团战役时，各种强势的大体型兵种就不免让人觉得"我为什么还要用那些孱弱的小体型兵种"。战士职业树上可直接训练无需转职的大体型单位邪魔（Fiend），攻击力是250点，居然能和要转职两次才弄出来的13级黑暗圣骑士（Dark Paladin）打个平手；900点的血量干脆和22级的炼狱骑士（Infernal Knight）不相上下；5点的移动力更是凌驾在一切高级单位之上，不禁让人质疑炼狱骑士是否还有存在的必要。

还有，支援系职业树上的5级单位恶魔（Demon）用1170点的HP鄙视掉了炼狱骑士，而13级的（Moloch）更是用高达1680点的HP和25%的伤害吸收向帝国的30级近战单位神圣复仇者（Holy Avenger，1360点HP，27%伤害吸收）发起了挑战，30级的地狱霸主（Overlord）干脆用30%的伤害吸收、4次援护攻击的能力以及每回合恢复150点HP的特殊能力写就了肉盾血泪史上的不灭传说……

如果你认为上面这些还不够惊悚，还不足以证明.dat工作室真的是泡在伏特加里制作游戏的，那么我还有终极杀器可以摆出来作为证据：触目惊心的一连串Bug列表，以及同样触目惊心但补东补西就是没法把游戏补正常的一连串Hotfix补丁。

它的Bug要多恐怖？有好事的国外玩家统计了一下，《圣战群英传Ⅲ》的Bug足足有73个之多！某些Bug无伤大雅，比如敏锐药水加灵活属性，灵活药水加敏锐属性，可有些Bug就相当要命了——过场动画直接导致假死机、控场兵种第一回合扔不出控场技能、任务要营救的目标变成了可以消灭的敌人导致卡关……最华丽的Bug莫过于"忘了给深渊魔鬼（Abyssal Devil）加上特殊技能"。对，深渊魔鬼本来是有麻痹技能和自我痊愈技能的，但制作组恰好"忘了"这两个技能的存在，于是深渊魔鬼就没有特殊技能了……为了解决这一堆问题，.dat几乎是以转管机枪的速度在扫射补丁。游戏上市后不久，补丁就一直打到了1.05-6（想象一

（左上图）这个巫毒法师风味十足的家伙在系列中显得过于违和
（左中图）"幽暗"（Darkness）这种滥强群控单位的出现意味着战场天平的彻底崩溃，法师可以大摇大摆地冲到对方近战单位身边来念咒
（左下图）这个被称为"苍穹领主"（Skylord）的大型单位恐怕是造型最萌的狮鹫——活脱脱一个插了翅膀的狗狗











（右上图）充满淫靡气氛的画面：猎巫人用十字剑顶着脖子卖萌，而右边那个穿着黑化女仆装狂战士正在伸手挑逗……
（右下图）帝国的城主成了一个患脊髓灰质炎下身麻痹萎缩的畸形天使，甚至还被部分玩家质疑是伪娘

下之前的1.05-1，1.05-2，甚至还有一段时间必须轮流用1.03和1.04补丁才能继续游戏，因为它们互不兼容）。到英文版1.06上市，解决了内存溢出的问题后，游戏才被说成“可正常运行”，而这所谓的“正常运行”显然需要玩家故意无视一些问题的存在，比如说很多英雄的技能扔出来有动画没效果……

于是，《圣战群英传Ⅲ——复兴》被愤怒的玩家称为《Bug群英传》。

再赴梦乡：《死灵重生》

一连串的Bug重挫，再加最后发生了战役卡关的Bug，我当即就怒删了《圣战群英传Ⅲ——复兴》。后来闻听《圣战群英传Ⅲ——复兴》美版上市，不用再忍受叽里咕噜的俄语，不必再为了Bug弄得死去活来，才拾起兴趣重玩。我一边惊呼其实这诅咒军团战役的主角其实还挺纯爷们（其实这也是俄罗斯人的恶趣味，以前有个为了萌妹子背主的恶魔，现在又有一个为了别人的萌妹子加入恶魔，而又为了另一个萌妹子向全世界宣战的爷们），一边在这个游戏的爱好者站点搜罗那些华丽的设定图，却无意间发现了资料片《圣战群英传Ⅲ——死灵重生》正在开发的新闻。

即便一个俄罗斯艺术家已经喝得烂醉如泥了，他仍然能画出一流的作品，这是毋庸置疑的。《圣战群英传Ⅲ——死灵重生》的设定图帅到什么程度了呢？有位朋友曾惊呼：“连僵尸的造型都这么帅？！”既然低级的僵尸都很帅了，那么高级的家伙就更帅——骷髅武士这种在其它游戏里绝对炮灰打酱油的步兵，披挂着华丽的镶金重铠；盗贼这样不太起眼的特殊英雄在尽显“凶狠”二字的同时，也不忘用苍白的皮肤与扭曲的器官展示自己死灵的本质。

好吧，看在设定图都这么帅的份上，继续等资料片。

发售日转眼就到么，首先要表扬的是，制作资料片的美工绝对没喝太多。一大群的新兵种都帅得掉渣：战士系骷髅冠军（Skeleton Champion）那拉风的重甲武士造型，能把别的游戏中一堆死亡骑士羞愧得不敢出门；法师系的死灵法师（Necromancer）的华贵装束让人对更高级的巫妖与吸血鬼充满期待；擅长催眠的射击兵种幽灵（Ghost）整个职业树上的俄国小倩都穿着暴露挑逗的网眼装（蛛网），这么一来，即使是拿着十把双手巨镰的死灵（Death，抱歉死神的名号还是得留给Thanatos这个召唤生物）也没有显得过于违和……

最后一个支援系兵种树，我兴高采烈地点了下去。按照前作推测，这个兵种树上的家伙应该是各种复生过来的死灵巨龙，如浑身胀满脓液的恐惧之龙（Dread Wyrm）和身形枯槁的龙巫妖（Dracolich），虽然猎奇但充斥着亡灵军团应有的味道。然后我眼前猛地一黑……这不是龙，这分明是哪里的假山展吧。毫不夸张地说，要把这些个东西想象成“龙”，你得有那些四处给奇石命名的艺术大家的鉴赏力。

看来俄罗斯艺术家们最后还是喝趴下了。

不过没关系，我接着玩下去，毕竟光凭美工的一点失误就否定一个游戏绝对不是我的风格。仔细体会一下，《圣战群英传Ⅲ——死灵重生》的游戏机制还是有较大改进的。最明显的，就是回归了二代的被动技能模式，大部分兵种在发动攻击时就能同时发动附带的被动技能，使某些技能终于有了存在的意义。而在《圣战群英传Ⅲ——复兴》中，发动技能就得放弃一次攻击机会，没有哪头邪魔会为了一回合75点的毒伤害而放弃一回合250点的近战攻击，也没有哪个魔鬼会为了每次吸血40点的技能而被砍掉更多的HP吧……可是后来就有人说：“幽灵那个职业树是不是太不平衡了，普通攻击就能发动被动技能麻痹敌方全体，使之被我方白白砍到死。原本诅咒军团的男魅魔（Incubus）有个小范围石化的技能就被叫不平衡，幽灵女这么强力应该叫什么？”

援护攻击系统的改进也让人惊喜，原本要“敌方攻击我方单位多个相邻的单位”时才能发动援护攻击，而资料片改成了“敌方单位经过我方单位的近战范围就可以发动援护攻击进行截击”。这个系统的改进让近战单位终于能发挥掩护后方法师、治疗的作用，也使近战单位间的拼杀更惨烈。可是后来就有人说：“这个系统太不平衡了，尤其是亡灵中的黑暗领主（Dark Lord），这个家伙能够发动8次援护攻击，根本就是MT界的一朵奇葩，两个黑暗领主互相援护能把一群妄图上来近战的敌人砍得泪流满面。”

唯一一个合理的改动是回归了二代的大体型兵种设定，英雄们终于不能带着7头强力妖孽四处碾压对手了。其实呢，这也是无奈之举。《圣战群英传Ⅲ——复兴》里的大体型兵种以单体攻击居多，就算数量多也不会造成太大的危害，不用二代的设定也无所谓。可《圣战群英传Ⅲ——死灵重生》中的大体型兵种包括了亡灵部落的那群不死巨龙——全部都是重装甲、高血量、大范围攻击，还带被动技能的主儿。多年前在艾泽拉斯大陆上教主爷的五火球便可纵横江湖无人能敌，可要是有哪位神人用巫妖女王带着7头龙巫妖出门乱逛的话，那便是7个悍如防战、硬如防骑，还同时兼具法师、术士、邪骑、暗牧AoE功能于一身的大型自走地图炮，见您就秒您全团啊……

现在，你觉得.dat制作组在制作资料片时是不是也醉得厉害呢？惊喜还没完……身为《Bug群英传》的资料片，自然也不能在出Bug几率的比赛上甘拜下风。根据总结，在给资料片打上了火急火燎发布的一个补丁后，所谓“单位的平衡性调整”实际上可能是“制作组在输入数据时打错了小数点”；战斗后莫名其妙升了一千多级的Bug依然存在；单位中毒后因为新的回合行动机制被莫名其妙慢慢毒死的Bug依然存在；召唤生物无限次使用攻击魔法卷轴的Bug依然存在；地图魔法秒杀敌人全军，或地图魔法打不死人的Bug依然存在；HP被轰成负数的单位由于执念而不肯死去的Bug依然存在；最最最最最神奇的是，那个在英文1.06下已经解决掉的内存溢出导致游戏崩溃的问题居然又回来了！

一个游戏做成这个模样，已经不能叫做粗制滥造，这根本就是行为艺术！然而作为一个以盈利为目的的公司，Akella显然不能容忍旗下的制作组拿了自己的钱却在忙完了一天的酗酒工作后在业余时间里大搞行为艺术。根据游戏官网上的通告，Akellla已经解散了这个喜欢在痛饮伏特加后偷偷做游戏的班子——《圣战群英传Ⅲ》的下一部资料片将由其它团队接手。

愿各路神明保佑，新制作组还是把伏特加什么的留到业余时间去吧。不要再伤害我们这些等待续作的玩家了。P



两个世界 II

■辽宁 张艳

为何要玩这款游戏

本作是奇幻角色扮演游戏《两个世界》的续作，故事架构在虚拟的安塔鲁尔大陆上。伴随游戏进程能够领略到风格迥异的场景地貌，从芳草萋萋的大草原到黄沙漠漠的哈特曼多，从拥有中国建筑元素的新阿苏斯到昏幽黯淡不见天日的不毛之地，景随步移，令人耳目时新。

值得称道的是游戏较高的自由度，除了起伏跌宕的主线剧情，支线任务相当丰富，每个区域中可向众多的NPC接任务，还能从布告栏上接受各大公会的委托任务，任务里有多样的选择，这些选择有的会对玩家日后的冒险有着不同的影响。此外，主角培养的自由度也很高，可以选择修炼武士、弓箭手或魔法师的职业技能，还有锻造、开锁、潜行、暗杀、偷窃等战斗和生活技能。面对敌人时可以正面战斗，也可以背后暗杀，或者布置陷阱炸弹等等；游戏里还有多样的制作能力，比如炼金术能利用收集的花草或怪物内脏来炼制各种奇特的药水和毒药，这些设定给玩家带来相当广阔的冒险空间。

操作键位：

移动：WSAD	自动冲刺：Tab	跳跃/动作：空格	战斗姿势：F
攻击：鼠标左键	格挡/潜行：鼠标右键	狙击模式：X	瞄准左目标：Q
瞄准右目标：E	召唤马匹：H	恢复生命：N	恢复魔力：M
前一武器：R	下一武器：T	显示快捷栏：Alt+F5~F8	下一指令面板：Alt+F9
使用工具栏道具：数字1~10	视角远近：鼠标滑轮上/下		主菜单：Esc
快速存档：Alt+F1	存档：Alt+F2	读档：Alt+F3	技能树：F1
装备栏：F2	道具栏：F3	材料栏：F4	魔法栏：F5
世界地图：F6	任务简报：F7	暂停：Pause	截屏：SysRq

精品 总评 8.8

制作	Reality Pump	
发行	TopWare Interactive	
类型	角色扮演	
语种	英文	
游戏性	Gameplay	9.2
上手精通	Difficulty	8.7
画面	Graphics	9.0
音效	Sound	8.8
创新	Creativity	8.3
剧情	Story	8.9



主线任务篇

序章：越狱

越狱失败后的我，和姐姐凯拉一起被绑缚在椅子上，皇帝刚多哈（Gandohar）从我的身体里抽离生命之力，以维系姐姐的蒲柳之躯。在姐姐的身体里，囚禁着火神阿吉拉尔（Aziraal）的磅礴之力，是刚多哈最为忌惮的。

破牢（Jail Break）

回牢房的途中，几名兽族刺客杀死了狱卒，为首的女子达帕（Dar Pha）说要带我离开这里。跟着她到大厅见到兽族大将军罗格道尔（Rogdor），我提出和姐姐一起走，他说姐姐被重兵守卫着，逃出去才是拯救姐姐的唯一希望。

跟着达帕跑上石阶，在书房里找到一条密道，跑到楼上的书架间启动机关，再从密道进到王座正殿上方的石桥，解锁潜行技能。跑到正殿，遇到手握重剑的索达昂（Sordahon）将军，兽族将军罗格道尔赶来将之斩于剑下。兽族大法师哥塔里斯（Ghortarius）现身启动传送门，就在我和达帕准备跃入的时候，法师被乱箭射中，我们只得另寻出路。达帕说在地牢里有另一个传送门，此时不用理会弓箭手，一路跟着达帕奔跑（按住鼠标右键冲刺），解锁体力技能。

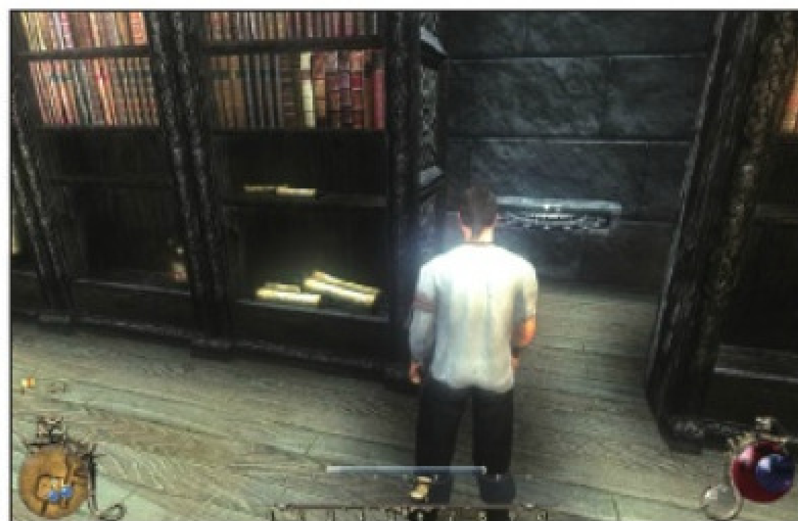
一道落下的栅门把我和达帕分开，从她手上拿到开锁器，到右侧门上练习开锁技巧，诀窍是在开锁器经过缺口时点鼠标左键，使它能深入一层。游过去和达帕会合，我们在炼金实验室找到另一座传送门，不过启动它需要一点时间，我拾起木棍在门口守护。在装备栏装备武器，按F进入战斗姿势。打晕闯进来的守卫，纵身跃进启动的传送门，来到兽人岛阿尔索纳（Alsorna），两人赶往兽族营地。

救援（The Rescue）

达帕的脚踩到了兽夹，动弹不得，得尽快想办法帮她脱困。从她手里拿到匕首，用它可以施展潜行暗杀。沿小路前行暗杀三名葛罗妖（Grom），在道路末端找到传送门。在兽人营地和罗格道尔交谈，法师哥塔里斯赶去营救。为了保证达帕的安全，我现在得跟着罗格道尔前去牵引葛罗妖的注意力。

沿小道杀掉三名葛罗妖，过独木桥时使用潜行技能，能保持稳定和平衡。接下来练习破除敌人的格挡（数字3），再将山坡上的滚石推下去，杀掉营地的葛罗


在押回牢房的途中遇到兽族女刺客达帕


在图书馆的书架间找到机关打开密道


兽族大将军罗格道尔与帝国将军索达昂展开对决



用潜行暗杀技能清除小道上的葛罗妖

妖。沿独木桥走回去，罗格道尔送给我一副弓箭，拉弓（鼠标左键）进入狙击模式（X）射杀过来的两名葛罗妖。再练习射双箭的技能（用鼠标右键标记），回到兽人营地见到达帕安然归来。

先知（The Prophet）

跟随达帕前往大殿见先知，途经一座断桥，大法师哥塔里斯尝试重建桥梁失败，说是身体到黑暗能量的影响而功力锐减，问我是否学过魔法，然后前往地下室，丢给我一支法杖对付前面的怪物。此时学会两个火系魔法：远程单体攻击的火矢术（Fire Bolt）和群攻的火焰爆炸（Fire Blast）。

先用火矢术打倒几只骨架兵，和法师谈话，再跑到前边的火圈处，用火焰爆炸清理围过来的骨架兵。回身沿通道前行，在路上拾到一本水系掌握技能书（Water Mastery），在道具栏里学习它，解锁水系魔法，从地上拾取一张冰系魔法卡学会冰矢术（Ice Bolt）。

本作中每种魔法不是单独的技能，而是可以搭配组合的。在魔法卡片配置界面，中央左侧的卡片表示主魔法卡片，如火矢术、火焰爆炸等，而中面右侧是攻击区域卡片，决定魔法的攻击范围。界面左侧的三个图标是你主魔法卡片的附加属性，诸如伤害、防御和时间等；界面右侧的三个图标是魔法的攻击方式，如追踪、弹跳和喷射等。在界面的右下角有个图标，点它能为配置的魔


在地下室学习使用魔法消灭骷髅兵

法更改名字。现在将主魔法配置成冰矢术，用它打倒前面的图洛克，利用传送点回到外面。法师哥塔里斯成功的将断桥重建，进入大殿见先知卡萨拉（Cassara）。

卡萨拉说姐姐凯拉其实是专门挑选来囚禁火神阿吉拉尔的容器，刚多哈从她的身上汲取能量，并用这股能量消灭对手并建立黑暗帝国。先知将手抚在我的头顶，让我看到她所预见的事情：刚多哈汲取姐姐身上的能量变得狂暴，焚烧了大片的村庄，屠杀了无数的平民……

卡萨拉看起来很是疲惫，让我先随达帕到房间休息。对话完毕自动升级，需要分配基本属性和技能点数。基本属性分为耐力（Endurance）、力量（Strength）、精确（Accuracy）和毅力（Willpower）。耐力影响生命值上限和生命恢复速度，力量增加近战伤害，精确增加远程伤害，毅力提升魔力恢复速度和魔法伤害。技能点数可分配到战士、弓箭手和魔法师三大职业技能上去。

休息的地方（A Place to Stay）

从达帕手里拿到火把，装备火把打开地道的门。跟随达帕到地下城找到自己的房间，熟悉一下环境，从箱子里拿到风系掌握技能书（Air Mastery）。再到门口和达帕交谈，她要我前去见铁匠索卡里斯。

盲铁匠索卡里斯（Sokaris）

从楼梯到铁匠铺和盲铁匠索卡里斯谈话，他要我寻找五块钢铁。游戏中允许对装备升级或拆解，方法是在装备栏里右键点击装备，选择制作（Craft）出现界面，左边是升级和需要的材料，右边是拆解后获得的材料。如果之前曾仔细搜刮敌人身上的装备，将这些装备拆解便可获得足够的钢铁了，交给索卡里斯，他告诉我关于宝石镶嵌的事情。

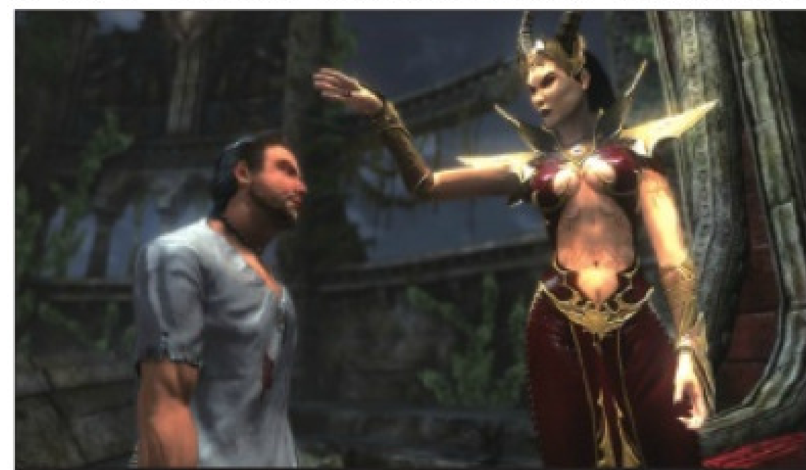
我决定再去见先知，在路上遇到大法师哥塔里斯，他送给我一颗传送石，用它可以瞬间传送到地图上的任意传送点。

找到法师哥塔里斯（Find Ghortarius）

先知让我去找大法师哥塔里斯谈谈，用传送石到哥塔里斯的房间，得知他们的传送点在解救我的时候坏掉了，在维修时搞丢了一块起稳定作用的石头，怀疑是那些葛罗妖偷走的。

坏掉的传送点（The Broken Teleport）

前往北边的桥头杀掉两名葛罗妖，搜索尸体拿到石头，回去交给法师哥塔里斯，他动身修理传送点。先知赶到


先知卡萨拉让我看到她预见的画面


大法师哥塔里斯送给我一块传送石

房间和我说真正的旅途开始了，哈特曼多（Harmandor）附近的獠牙之塔（Tower of Fangs）那里或能得到有关刚哈多的情报，另外传闻哈特曼多城有地下组织抵抗皇帝刚多哈的统治，如能联系到他们，就能找到前往獠牙之塔的方法。等哥塔里斯修好传送点，和他再次交谈，利用传送点由兽人岛前往哈特曼多城附近的巴彦村（Bayan）。

第一章：前往獠牙之塔

走进小村我感到头痛欲裂，脑海中映出凯拉的影像，并回荡起她的声音。喘息良久缓过神来，一个乞丐跑过来要吃的，说哈特曼多城在村庄的西北，骑马的话只须一天便可抵达，不过通往哈特曼多城的大门被关闭了。

路边乞食的达瓦（Dagwa），身上有肉的话给她一块，她说村里在闹饥荒，很多村民打算吃掉村长阿利玛（Alima）的马匹，解锁支线任务“实习兽医”。

在村庄的商人那里能买到竖琴、吉他等乐器和曲谱，可以玩到类似跳舞机的小游戏，按键是QWER，当音符落下来的时候按对应的键即可。弹奏音乐能够提升当前的基本属性，提升战斗力。集市还有赌博游戏可玩，有两种方式，一种是扔骰子赌点数大小，一种是按扑克规则掷出两对、顺子等比大小。

沙漠之门（Desertgate）

巴彦村通往哈特曼多城的大门被一群守卫看着，和态度蛮横的军官奥德瓦尔（Odval）交谈，得知有证明文件才能通过。获取证明文件涉及几个支线任务——

一：“假造的通行证”和“走私小道”关联着两个骗局。如果之前曾给达瓦食物的话，从她口中能得到有关走私小道的正确位置，用它可以避开大门的守卫，不过路上会异常凶险。

二：在“失踪的头颅”和“抄写员的墨水瓶”这两个关联的任务中，能拿到伪造的证明文件。

三：为巴彦村的村长阿利玛完成一系列的任务，包括“实习兽医”“饥荒”“入教仪式”“脚底抹油大赛”和“干旱”。在“干旱”任务中，如果选择帮塞伦推翻阿利玛，返回巴彦村找莱多谈话拿到一份证明文件。


拿到证明文件才能通过这道大门


在酒馆里找到瓦拉林指挥官，我得协助他调查谋杀案的真凶

拿到证明文件后找奥德瓦尔谈话，从大门出去，往前杀掉所有的狼人战士，穿过一道石门是十字路口，走北边的路较近。

前往哈特曼多（Getting to Hatmandor）

来到哈特曼多城外，守卫说城门不对外乡人开放，让我找瓦拉林指挥官（Valarin）商量一下，他目前在西南边的切兹那达城（Cheznaddar）调查一宗连环谋杀案。在切兹那达的酒馆找到瓦拉林，他说两周内镇上有三个人被杀，希望我协助调查，找一个畏缩的线人了解内幕。

在城西南的一间民居内见到扎拉尔德（Jarrad），他说母亲在韦利塔水晶矿工作时染上了赤死病，急需一种药剂治疗。这种药的黑市被地下犯罪组织的头领幻影（Mirage）控制着，在城西的皇家储藏室里也有这种药，用来治疗矿上患病的守卫。问起抵抗组织的事，他说组织的头目是绰号“上尉”的人，听说他们的基地在山里边。

前往城西北找到货栈，门口有守卫把着，利用附近的屋顶和木梁攀到储藏室屋顶，开锁开天窗跳到里面，开箱子拿到药瓶。将瓶子交给扎拉尔德，他说谋杀案的真凶并非地下犯罪组织的幻影。

前往哈特曼多城外找瓦拉林汇报情报，他要我前去接触酒馆老板巴塞尔（Basel），幻影的手下经常在他的“一醉方休”酒馆里饮酒聊天，若能博得他的信任，或会探听到有用的情报。问起獠牙之塔的事，他叫我最好离那座塔远些，那里好像遭到了诅咒。

线人（Inside Man）

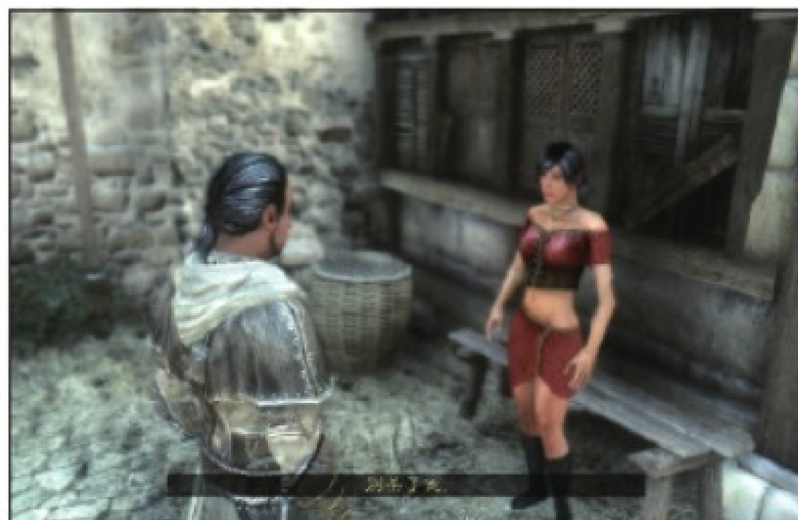
为了能得到有关獠牙之塔和抵抗组织以及谋杀案凶手的情报，我得想办法渗透进哈特曼多城的地下组织。依照指挥官瓦拉林的建议，前往酒馆找店主巴塞尔帮忙。

护送（The Escort）

巴塞尔让我帮忙完成一笔宝石交易，下楼和老伊尔斯克（Old Yarsk）谈话，跟着他走进酒馆，爬到下水道里。和老雅思克谈话后，躲到大厅右边的箱子后面，静等卖方的出现。谈判时那两人拔刀过来抢钱，冲出去将他们杀掉，


潜进皇家储藏室偷取治疗赤死病的药剂


为了博得巴塞尔的信任，得替他完成一系列的任务


里萨劝我不要杀掉扎拉尔德

搜尸拿到贵重的宝石，回去交给巴塞尔，得知他在幻影做事，现在他们对我有了初步的信任。

包裹（The Package）

这是巴塞尔交代的第二桩任务，要我前去秘密储藏室取一只包裹。在楼下房间找舞女里莎（Reesa）谈话，得到包裹的位置和口令。出城往东南方转到一处山坳里找到储藏室，跟守卫对好口令进去，开箱子拿到包裹。离开储藏室遇到里莎。

快递（The Delivery）

里莎要我将包裹直接送到买家手里，回到哈特曼多城，按照里莎的提醒往神庙东侧的墙外走，将包裹交给一位神秘兮兮的牧师。回酒馆见巴塞尔，从他口中得到有关谋杀案的线索，那些受害人都曾为老守卫图尔斯达拉姆工作。

清理门户（The Elimination Job）

巴塞尔怀疑扎拉尔德是瓦拉林的眼线，让我前去处理掉他。下楼找老伊尔斯克谈话，得知扎拉尔德和母亲居住在切兹那达城。赶到他的家门前遇到里莎，她要我放他一条生路。进屋找扎拉尔德谈话，这时有两种选择：让他带母亲逃到他乡隐姓埋名的生活；或者杀掉他，日后会遭到他妹妹的复仇。

回去向巴塞尔交差，他说幻影通过一个叫“舌头”（Tongue）的人向外界传话，并提到“上尉”他曾在切兹那达城开过屠宰场，后来在帝国强夺他的土地后便揭竿而起成立了抵抗组织。獠牙之塔那里被刚多哈亲自守护着，传说“上尉”曾经骑着一匹水晶做成的马进去过。

上尉（Captain）

离开酒馆遇到“舌头”，跟他进到一间屋子里，发现被铁笼关了起来，只得拔剑除掉两名暴徒。“舌头”肯定了我的实力，决定让我为“上尉”做事。离开屋子遇到指挥官派来的守卫，拿到钥匙。前往城南的途中会遇到一些豺狼人，用钥匙打开大门继续南行找到一片营地。



离开酒馆的时候遇到幻影的代言人“舌头”



前往山区营地拜访抵抗组织头领“上尉”

在帐篷里见到“上尉”，当他听说我和刚哈多打过交道，以为我在讲故事，让我前往葛拉格洞穴搜寻失踪的手下，以证明我不是骗子。

葛拉格的诅咒（Gorlag’s Curse）

找到葛拉格洞穴，在水晶矿井平台上找到机关开门，在洞里找到巫师葛拉格，他在躲避一名叫达坦（Dattan）的法师来寻仇，因为他把法师的妻子蕾拉给治死了。对话有两种选择：

选择一：葛拉格提到有块宝石被塞斯（Scythe）偷走了，希望我能拿回来。完成任务“昔日之殇”拿到宝石，还给葛拉格拿钥匙，开门解救出士兵哈勒夫（Harlef）并将之护送回营地。

选择二：直接杀掉葛拉格，搜尸拿钥匙开门，救出哈勒夫护送回营地。

昔日之殇（Old wounds）

从葛拉格那里接到寻找宝石的任务，前往切兹纳达的下水道，杀掉一只木乃伊，右转进铁栅门，在大厅见到一些游荡的盗贼，继续走见到塞斯，谈话中有两种选择：

选择一：得知雷拉是她妹妹，为了报复葛拉格，将他的魂魄拘禁在宝石里。谈话后拿回宝石，将它还给葛拉格。

选择二：杀掉塞斯，搜尸拿宝石并还给葛拉格。

法师公会大师（Mages Guild Master）

从葛拉格洞穴救回了哈勒夫，“上尉”对我刮目相看，说通往獠牙之塔的路错综复杂，里面白骨累累，凶险异常。洞穴入口很隐秘，只有找达坦大师帮忙才能找到它。

来到法师公会大厅用传送点到上层，在书房和达坦说话，他说正在协助



在魔法师公会拜见达坦大师



屠掉大批蝎蜥，从地上的头骨拾取一枚龙牙



拿起刚多哈的日志，一只庞大的收割者现身

“上尉”对抗皇帝，他一直在关注我。獠牙之塔里确实隐藏着重要的信息，但为了考验我的能力，让我前去取一颗龙牙。

困兽之腹（Belly of the Beast）

由南门传送点往南行，岔路走东边，找到一条隐秘的小路往东进入困兽之腹峡谷。杀强悍的黑蝎和蝎蜥，在石洞里找到巨龙骨骸，调查头骨拿到龙牙。

水晶大军（Crystal Army）

带着龙牙回到法师公会，达坦大师要我跟着他走，通过传送点来到一座地下洞穴，在这里和上尉会面。我们三个人来到一处石崖，下方是成片的韦利塔水晶。达坦大师要过龙牙，将它化为粉末撒到崖底的水晶上，它们迅速组合成人形，形成一支声势浩大的水晶魔像队伍。达坦解释说，他们要用这支水晶部队来转移刚哈多的注意力，以确保我潜进獠牙之塔的行动成功。

通往獠牙之塔之路（Way to the Tower）

离开水晶魔像巢穴，往南穿越豺狼人的营地找到遗忘寺庙废墟，使用传送点进洞穴内部。除掉沿途的蝎子和豺狼人，由洞腹的一道斜坡跑到地牢区域，杀掉木乃伊跑到迷宫的西部，往下跳落到底层。杀石头士兵找楼梯下去，在墓室石棺里有很多装备，需要较高的开锁技巧来开启。

獠牙之塔（The Tower of Fangs）

离开墓穴重现天日，獠牙之塔就在不远的前方。杀掉骷髅兵用传送点来到主大厅，跑到旁边的小屋里拿起一本刚多哈的日志（Gandohar Journal），这时一只收割者在大厅出现，杀掉它逃出獠牙之塔，回到兽人岛阿尔索纳。

将日志交给先知卡萨拉，她回到卧室研读其中信息。前往她的卧室再次和她谈话，得知刚多哈创造了一种基于古老黑魔法的新法术，她让我前往新阿苏斯（New Ashos）的维尼科菲斯学院调查，那里曾是刚多哈的母校，或能找到熟悉他的人，从而了解他力量的源泉。

第二章：过去的礼物

我是戴维（Name’s David…）

新阿苏斯是颇具东方建筑风格的城镇，我刚赶到镇上的时候遇到一位叫戴维（David）的朋友。关于20年前学生的资料，他建议我去找学校的教授打听，如果我能帮他拿回一只包裹的话，


来到新阿苏斯城遇到学院的戴维

他会帮忙找人。我在城外遇到可疑的陌生人，他捷足先登拿到了包裹，这时有两种选择：

选择一：给他500块拿回包裹。

选择二：直接杀掉他，搜尸拿回包裹。

将包裹还给戴维后，他介绍两名会拍马屁的同学：萨里厄斯（Sarius）和安吉（Angie），这两个人的任务任选其一，剧情随之分为两条路线。

路线A

学生萨里厄斯（Sarius the Student）

进入维尼菲科斯学院，在前庭找到看书的萨里厄斯，道明来意后他答应帮忙，不过得帮他邀请丽萨（Lisa）参加他的派对。

晚会（Stag Night）

前往女生宿舍找到丽萨，谈话有两种选择：让她在派对上跳舞每小时给200块，她同意参加派对，将消息告诉萨里厄斯，他提到安纳亚博士（Dr Annaya）。要她在派对陪萨里厄斯每小时200块，她将我给赶出房间，回去逼迫萨里厄斯说出安纳亚博士的线索。

路线B

学生安吉（Angie The Student）

前往维尼科普斯学院，在二楼走廊上找到看书的安吉，她说自己的论文被同学丽萨剽窃了，希望我把那篇论文拿回来。


在女生宿舍邀请丽萨参加一个派对


帮助安吉拿回被剽窃的论文

安吉的论文（Angie’s Essay）

前往女生寝室找到丽萨的房间，撬开她的柜子拿到论文，碰巧丽萨赶了回来，这时有两种选择：将论文还给她，她说出有关安纳亚博士（Dr Annaya）的事情。拒绝还她，将论文还给安吉，安吉会提供安纳亚博士的线索。

安纳亚博士（Dr Annaya）

无论是哪条路线，最后线索都汇集在安纳亚博士身上。从正门进入学院大楼，由大厅左转到走廊，安纳亚博士的办公室就在这边。博士提到城外的不毛之地，它和学院从前的一次失败的实验有关，能造成如此致命气候的原因，一直是学院里禁忌的话题。我想要打听更深入的情报，她要我去解决掉一个难题。

过去几年里，很多有天赋的女学生都半途辍学了，她怀疑和经常猥亵女学生的罗德乌斯教授（Rhodeus）有关，但学院不能再发生丑闻了，希望我能逼迫他退休，永远的离开学院。

罗德乌斯教授（Professor Rhodeus）

来到罗德乌斯的办公室，对话中有两种选择：

选择一：教授说安纳亚博士在诋毁他，实际上和他交往的女学生都是心甘情愿的，大家各取所需而已。安纳亚博士在学院里建立了一个叫“黑玫瑰”的卖春组织，利用女学生为她赚钱。我决定去质问安纳亚。解锁任务“博士还是夫人”。

选择二：在谈话开始就赶他滚出学


来到罗德乌斯教授的办公室逼迫他退休


安吉向我讲述有关罗德乌斯教授和黑玫瑰组织的事情


在施放血魔法之后，我的血量迅速减至极低，性命垂危

院，并用拳脚修理他一顿，他告饶并同意辞职退休。将消息告诉安纳亚博士，她并没有给我提供帮助，只是给了点钱打发了，为此我得再去找戴维求助。解锁任务“戴维与博士”。

博士还是夫人（Doctor Or Madam）

回去质问安纳亚博士关于卖春组织的事情，这里有两种选择：

选择一：耐心的听她解释，她说那些为她工作的女生因交不起学费自愿参与的，而罗德乌斯确是禽兽行径的教授，不信的话可以找学生安吉求证。解锁任务“禽兽”。

选择二：不听她的解释，她在恐惧下说出有用的情报，要我前去找拉瓦留斯博士（Dr Lavarius）打听一下。解锁任务“拉瓦留斯教授”。

禽兽（Most Monstrous Mind）

在庭院的一角找到安吉，向她询问罗德乌斯和黑玫瑰的事情，她的说法和安纳亚的话相吻合。罗德乌斯曾侵犯她，她曾想自杀，安纳亚博士劝她加入了黑玫瑰，以解决辍学的危机。她偷了罗德乌斯的日记，从中能了解实情。此时有两种选择：

选择一：相信安吉的话，到宿舍她的房间开柜子拿到罗德乌斯的几页日记，里面详细记述着罗德乌斯向女学生施虐的细节，把它交给安纳亚博士。前去胁迫罗德乌斯离开学院，他会拒绝，拳脚修理一顿，再回去见安纳亚博士，她提供出拉瓦留斯博士的线索。解锁任务“拉瓦留斯教授”。

选择二：不相信安吉的话，回去见安纳亚博士，从门前的大卫处得知安吉自杀的消息，到办公室遭到安纳亚博士的一番咒骂和数落。去见罗德乌斯，没想到他也语出不善，施展魔法将我赶出了房间。空忙一顿没有得到有价值的信息，只好再去找戴维帮忙。解锁任务“戴维与博士”。

戴维与博士（David & The Doctor）

在学院大楼的门口找到戴维，为了获取需要的情报，前去拜访戴维从前的生意伙伴拉瓦留斯博士。还清戴维的2000块的欠债后，打听20年前学生的情况，他说记不得那么久的事情了，需要进行一场仪式来唤回他的记忆。解锁任务“一块石头引发的血案”。

拉瓦留斯博士（Dr Lavarius）

不论之前的任务走哪条路线，最终的线索都归集在拉瓦留斯博士身上。前往庭院的右侧找到拉瓦留斯的办公室，向他打探20年前学生的事情，他不记得那么久远的事了，需要进行一场仪式来唤回他的记忆。解锁任务“一块石头引发的血案”。

一块石头引发的血案（Blood For A Stone）

从拉瓦留斯手里拿到一瓶用来净

化肉体的药剂，喝掉它后博士又拿出一块符文石，要我到郊外的海滩施放血魔法。接下来有两种选择：

选择一：在离开学院的时遇到陌生人，他想用情报来换取我身上的符文石。将石头交给他，他说我需要找的人是凯尼斯（Kaineth）大师，他知道那名学生的信息。解锁任务“羊入狮口”。

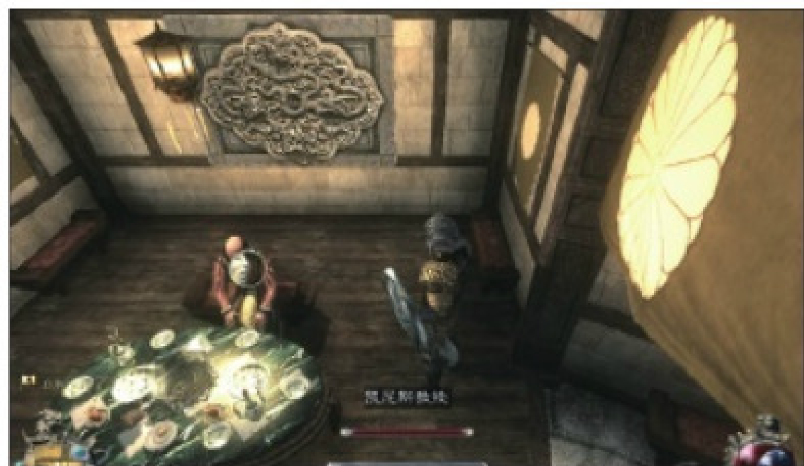
选择二：拒绝将石头交给学院门口的陌生人，在城镇的西郊看到有三个人围坐在篝火边，在附近的石头边使用符文石，我在星芒阵里迅速失血，那三个人让我赶快出来。回去找拉瓦留斯博士，他说仪式唤回了少许的记忆，想起来一个名字，他就是凯尼斯大师。解锁任务“羊入狮口”。

羊入狮口（Into The Lion’s Mouth）

凯尼斯大师经常去雄狮俱乐部赌博，那里是劳伦斯莱克辛顿（Lawrence Lexington）经营的。在雄狮前厅被乔治（George）阻住，只有会员卡才能进去，选择贿赂他或与之战斗，随后莱克辛顿先生现身，邀我到办公室谈话。他希望我教训曼加诺家族的公牛萨米，这家伙是初到新阿苏斯的竞争者，上星期将雄狮俱乐部的主管打成了残废。



进到曼加诺总部，发现早已有人捷足先登



雄狮的贵宾休息室里见到了凯尼斯大师



艾瑞克将窥探之眼移植到我的眼睛上

来到曼加诺家族总部外边，躲在箱子后等到一名守卫走过来，上前将他打倒，搜索身体拿到钥匙。开门进到办公室，发现萨米已经被人杀害了。

特派员（The Specialist）

办公室里出现一名气定神闲的杀手，他也是莱克辛顿派来的，只用几秒钟就把萨米吓死了，现在两人要做的是清理现场。和杀手一道清掉冲进来的守卫，他走到墙边打开一条秘密通道，沿着地下通道一路奔跑，途中遭遇很多的保镖守卫。

来到外面和杀手谈话，他说我的表现超过预期。回到雄狮俱乐部见莱克辛顿，他比较满意我的表现，从他手上拿到俱乐部的会员卡。

持卡会员（A Card-Carrying Member）

回到俱乐部的前厅，将会员卡给那名守卫过目，在会员休息室见到凯尼斯大师，他说我需要获得“透析之眼”的能力

来自波兰的百万大作

过去的一年是欧美RPG井喷年，在2006到2009这四年间，只诞生了6款百万级别的RPG，而仅2010一年就预计达到3款。事实证明这个预计是错误的，并不是因为《质量效应2》、《辐射——新维加斯》和《神鬼寓言3》这些大部头作品没有如愿卖出百万，而是年末杀出《两个世界 II 》让这个数字变成了4。

算起来这是波兰人制作的RPG第二次有如此出色的表现，上一次摘得“百万桂冠”的是《巫师》，在07年一鸣惊人横扫各大游戏奖项。不过这次的《两个世界 II 》只能算是再鸣惊人，初代即使没到惨淡收场的地步，也因为平衡等因素受到很多口诛，这也是续作在年初被忽略的原因。二代没有大张旗鼓的宣传与铺天盖地的报道，只凭借过硬的素质与玩家之间的口口相传就在三个星期之内卖过100万份，这还是在北美、英国、爱尔兰、澳大利亚都没有发售的情况下。想来就让人觉得惊讶，放眼望去能达到这个销量的都是经典延续，原创作品少之又少， 更不要说这个系列还有一个不太成功的开始。

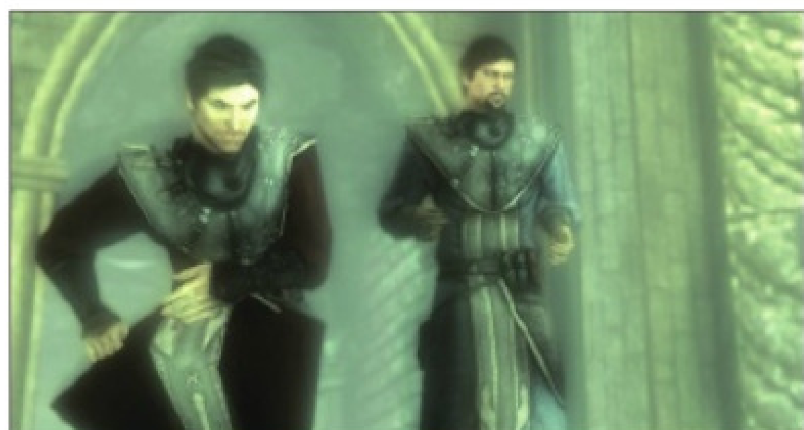
要打一场漂亮的翻身仗，首先得从原先跌倒的地方爬起来。初代一大卖点是强大的合成系统，却在发售之后迅速成为游戏最大败笔，原因就在于游戏中的物品可以无限合成。只要玩家有耐心，完全可以做出增加上千属性的药水，主角初期的一身行头也因为无限强化而变成最强装备，所谓的平衡性霎时灰飞烟灭，如此大的漏洞在整个RPG界也算一朵奇葩。二代保留了这个招牌系统，当然作用肯定是被大大削弱了，合成作为一种技能有了一定的上限。游戏中你所能捡到的所有东西都可以用来合成或分解，如果说这样的合成只是其它RPG炼金术的强化，那么魔法卡的合成系统则诠释了美式RPG的自由度。《两个世界 II 》的魔法系统有别于传统游戏，玩家初期只有一些基本元素卡片，随着流程不断获得各种承载卡与修正卡。将一张冰系卡片与飞弹承载卡组合就得到一个冰箭术，若与区域承载卡组合便具有了范围伤害。在此基础上加上若干修正卡，比如时间与伤害修正，最终会得到更加强大的法术，也会消耗更多的法力值。这套系统使得玩家可以自定义不计其数的魔法，也使得平衡性更难以掌握，以至于后来被玩家发掘出“脱水术”这一神技，差点就要重蹈一代覆辙。好在官方早已有所准备，及时发布了1.1补丁将其和谐，不幸的是，在这个版本中被加强的召唤术又蠢蠢欲动了……总而言之这是个好点子，但看起来对于制作组似乎难以掌控了一些，不得不说这次官方的迅速应对给本作挽回了不少市场。

核心系统搞好之后，剩下的只要能跟得上主流水准就意味着一款精品诞生。剧情方面中规中矩，打击感差强人意，这些本来就是欧美RPG的短板，老外早已适应，不要太糟即可。重要的探索性没有缩水才是关键的。发售前官方反复强调的光影效果在实际游戏里也表现不俗，我们无意关心所谓的“无限动态光照、24位HDR、微细节视差映射以及人眼调节机制”等专业名词，但《两个世界 II 》的确给了我们如真实世界的光影感受。当火焰摇曳，灯笼摆动，周围环境随之忽明忽暗，人影绰绰。我们自会知道，所谓的“光联物理”并不是一时吹嘘了。

来探察真相，为此，我得往不毛之地的食腐者营地拜访先知艾瑞克（Eric）。

我见故我在（Video Ergo Sum）

往城东找到食腐者的营地，和守卫对完口令进入，上木梯来到艾瑞克的实验室。道明来意，艾瑞克要我收集特别的道具“窥探之眼”，这种东西是用眼球改造的，用它能看到过去的事情，他推荐我去拜访炼金术士达麦大师（Master Damai）。



在老学院废墟看到当年刚哈多和凯尼斯一起探险的情景



回到兽人岛的时候，遇到死而复生的帝国将军索达昂

从食腐者营地往南走一条小道，穿行至一片荒凉幽暗的石谷，在这里找到天文研究所。在地窖里见到达麦，他二话不说便打了过来，只有杀掉他。打开箱子取得窥探之眼，回到食腐者营地交给艾瑞克，他给我的眼睛做了一个移植手术。

过去之影（Shadows From Past）

移植窥探之眼后，我获得了“透析之眼”的能力。回到新阿苏斯的雄狮俱乐部，凯尼斯大师在我的恳求下，答应带我去探看过去的事情，那场灾难怎样造成如今的不毛之地。

赶到不毛之地的边界，用“透析之眼”看到了过去的一段影像，凯尼斯说韦利塔能吞噬世界上的一切元素。跟随凯尼斯前往北边的废墟，凯尼斯说刚多哈曾是他最要好的同学，从前的刚多哈经常废寝忘食的沉湎于学院图书馆里，研究安塔鲁尔建造者的书籍，传说由建造者留下的一块石碑上，有着使用韦利塔的方法。

凯尼斯交给我一把钥匙，往北找到老学院遗址，开门进到一座潮湿的地窖。在地下室找到一口水井，看到另一段过去的影像。我决定追寻刚多哈从前的足迹调查，用钥匙打开墙边的一道石门，转动里边的阀门排空井里的水，沿石阶来到下面的通道。

来到老学院的大厅，看到一段过去的影像。我猜测刚多哈的力量来自于韦利塔，用它的力量创造了不毛之地，或是为了掩盖他的行踪吧。返回废墟看到一段过去的影像。我安抚着充满自责的凯尼斯大师，得知刚多哈手里的是炽热之心，是他从塔尔莫达北部的沼泽找到的。

前往沼泽（Into the Swamp）

返回兽人岛阿尔索纳向先知汇报，来到大殿的时候看到帝国的索达昂将军穿着一身妖异的黑袍从地底冒了出来，不知刚多哈用什么手段复活了他。将他击杀，前往地下大厅见到达帕和大法师哥塔里斯，得知兽族准备奇袭瓦克马尔城堡，兽人将军罗格道尔筹划着一切。我得赶快前往凯尼斯所说的那个沼泽继续寻找答案，前往哥塔里斯的密室，利用传送点前往沼泽。

第三章：蒂尔吉尔之灾

初次相遇（First Encounters）

穿过沼泽来到一座小村庄，发现村里家家关门闭户，分外的萧索冷清。在马车旁遇到艾丹（Aidan），他觉得我独自穿越沼泽是很不可思议的事，让我找寺庙的牧师谈谈。

牧师（The Priest）

在神庙和牧师加拉德尔（Garadel）谈话，他说我的到来惊扰了一直沉寂的怪物，它们会向村庄发动攻袭，得用祷文来拯救村庄，要我找艾丹拿一只蓝色的坠饰，它能加强保护魔法的作用。

艾丹的坠饰（Aidan’s Amulet）

找艾丹商量坠饰的事情，他说身上的坠饰能保护他出入村庄，为村人运送



艾丹不肯将身上的坠饰给我，只好在沼泽地的某种怪物身上夺取了



在小屋里看到刚哈多和娜里亚的过去影像



在墓地的教堂上安装好金属棒后，杀掉出现的终极杀尸



如果选择帮助牧师，则要和娜里亚展开一场战斗

给养，我只能另想办法。他说在村外墓地里某种喜欢闪电的怪物身上有这种坠饰，不过他将吸引闪电的金属棍子给拆掉了，被铁匠库莱因很久以前扔到废品堆里了。

铁匠库莱因（Culainn the Blacksmith）

前往村庄边缘找到俯身打水的库莱因，他被突然出现的亡灵攻击。杀掉亡灵将他解救下来，他把金属棍子扔到沼泽地的乌鸦水坑里了，那里是怪物聚集的地方。

乌鸦水坑（Crow's Puddle）

前往村庄南边的沼泽地，杀掉成群的魔尸和亡灵，进到水坑里拨起一根曾用来装饰教堂屋顶的生锈金属棍。

被诅咒的墓地（The Cursed Crypt）

拿到金属棍后沿着沼泽的栈桥往西南方向行进，穿过蜘蛛深渊来到一片墓地，清怪后将金属棒插到教堂废墟的顶端，随后出现一只黑色甲胄的终极杀尸。将他斩杀，搜尸拿到发光的坠饰。

狩猎巫婆（Witch Hunt）

将坠饰交给加拉德尔牧师，他说在邻村蒂尔凯尔特被摧毁后，大批的难民逃到了这里，沼泽巫婆控制的亡灵在附近游荡着，人们尝试用各种方法也无法逃离这里，这里成了终日笼罩着死亡恐怖的村庄。我决定前去杀掉巫婆，以解除这个恶毒的诅咒。

离开村庄往西穿越沼泽，找到废弃的村庄蒂尔凯尔特，在不远处遭到大群不死怪物的包围，沼泽巫婆施展魔法将它们击溃。此时有两种选择：

选择一：听巫婆讲述她的故事，娜里亚（Nalia）本是蒂尔凯尔特村的居民，立志成为一名成功的医疗师，曾经有位外来的法师打动她的芳心，他一直在研究突破这里的屏障，在和她进入沼泽之后遭遇到亡灵便不知所终，她一直坚信他仍活着。

自从家园被毁，娜里亚一直默默保护着蒂尔吉尔村，否则亡灵会很快攻进村庄，由于她过度的使用魔法能量致使


溜进村庄神庙偷取加拉德尔的卷轴


无论走哪条路线，最终都要面对牧师所化的恶魔原形

外貌变得丑陋恐怖。与她所对抗的，是蒂尔吉尔村里的黑暗牧师加拉德尔，他用神圣魔法保护村庄只是假象。为了恢复她的法力，我得先往一座塔楼里寻找笔记，上面记叙着她发明的治疗法术。解锁任务“古老的法术”。

选择二：直接和巫婆开战。解锁任务“巫婆”。

古老的法术（The Old Spell）

来到北边的遗迹之塔，看到一段过去的影像：艾丹向美丽的娜里亚送花示爱，但娜里亚表示有刚多哈爱她就足够了。从箱子里拿到娜里亚的笔记，杀掉出现的巨蜘蛛，回去将笔记交给娜里亚。

娜里亚的花园（Nalia's Garden）

为了施展恢复法术，娜里亚要我去她家的花园收集一些茴香。前往蒂尔凯尔特村的一幢废屋后找到一片花园，在里面摘取一朵茴香，这时会出现一只巨大的树精。在棚屋处看到一段过去的影像：刚多哈找到了通过屏障的方法，打算晚上离开这里，前去寻找某种增强力量的催化剂，挥手将劝说的娜里亚打倒在地，恐惧的娜里亚在墙角瑟缩一团。回去将茴香交给娜里亚，她要我寻找加拉德尔藏匿的卷轴。

加拉德尔的卷轴（Garadel's Scrolls）

回到蒂尔吉尔村，在神庙的箱子里拿到那张卷轴，正好被归来的加拉德尔牧师撞见，他说在刚多哈离开村庄后，人们把突然降临的灾难怪罪于娜里亚，将她处死并悬挂在教堂上。那个巫婆并非真正的娜里亚，而是法力强大的恶魔，她一直操纵着娜里亚的灵魂。这里有两种选择：

选择一：相信娜里亚，没有把卷轴还给加拉德尔。离开神庙时遇到女裁缝费欧娜（Fionna），说艾丹离开村庄找我去了，并将艾丹的告别信交给我。解锁任务“追踪艾丹”。

选择二：相信加拉德尔的话，承认自己犯的错误，将卷轴还给他并决定前去刺杀巫婆。解锁任务“巫婆”。

追踪艾丹（After Aidan）

从费欧娜手里拿过艾丹的告别信，看过之后，得知他无法从娜里亚之死的痛苦中解脱出来，决定服药自尽，而拯救村庄的重任希望让我来完成。前往地图西北边找到一片老墓地，进入地下墓穴，发现艾丹躺在一只石棺旁奄奄一息，石棺上放着他为娜里亚制作的雕像。我连忙离开墓地前去找娜里亚，和她一道传送回墓穴，娜里亚开始为艾丹治疗，我则离开了墓穴。解锁任务“大恶魔”。

巫婆（The Witch）

在“狩猎巫婆”任务中选择杀掉娜里亚，或在“加拉德尔的卷轴”任务中改变立场，决定除掉娜里亚，则触发本任务。和娜里亚对话后展开战斗，她是一名治疗师，打起来相当吃力，最好采用近身攻击。将娜里亚杀死后，解锁任务“大恶魔”。

大恶魔（The Demon）

不论是帮助牧师，还是帮助娜里亚，最后都会触发此任务，差别是触发的地点不同。如果选择帮助牧师杀巫婆，返回村庄的时候发现所有的村民被杀，牧师加拉德尔会讲叙事件真相。如果选择帮助娜里亚，在她治疗艾丹的时候离开墓穴，途中碰到加拉德尔，听他讲叙事件的真相。他实际是火神阿吉拉尔的长子，在长眠数世纪后被刚多哈唤醒了，作为交易，他将自己的心脏送给刚多哈，而他的灵魂占据了牧师的身体，之后摧毁了蒂尔凯尔特整座村庄。

接下来是一场恶战，不必纠缠他召唤的魔犬，它会不断复活，重点攻击恶魔，杀掉他后拾取恶魔加拉德尔的黑色心脏。

娜里亚的回归

本任务只有在“狩猎巫婆”任务中选择帮助娜里亚，并且在“加拉德尔的卷轴”任务中没有改变自己的立场才能触发。在杀掉恶魔后回到墓穴见娜里亚，发现她恢复了年轻时美丽的容貌，黑暗的诅咒完全消失了。再去找苏醒的艾丹，他看起来精神不错，希望他和娜里亚能有一个美好的未来。

第四章：回到正轨

在解除蒂尔吉尔的诅咒，并了解刚多哈那颗心脏的来源后，回到兽人岛阿尔索纳见先知，将自己的调查结果讲给她听。在向瓦克马尔城堡发动总攻之前，


我在王座大殿意外的见到了姐姐，还有达帕


在见皇帝刚多哈的时候，殿外传来一阵屠杀惨号声

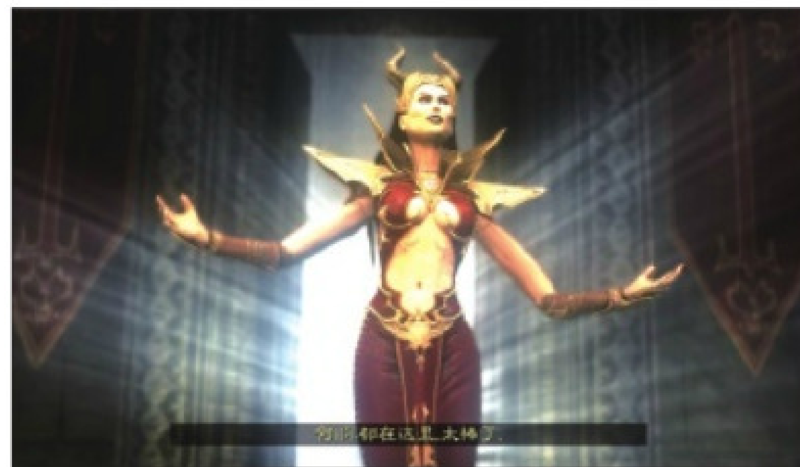
我需要找几位朋友聊聊。在大殿和大法师哥塔里斯聊天，再到地下城广场和达帕交谈，或许这是我们相处的最后一晚了。

无论如何（Whatever It Takes）

动身来到瓦克马尔附近的不毛之地，沿途充满了巨蚁、巨蝎和食尸鬼等怪物。行至城堡前往右转找到一道门，开锁进到古老的地下通道，前面有道锁住的门，利用右侧的管道绕进去。在地牢区有几间牢房能用墙上的拉杆打开，箱子里有不少装备，四周还有很多治疗药剂可收集。先跑到牢房末端扳拉杆，返回走通道右侧的路，利用两侧房间的拉杆打开前面的大门。找到楼梯进到城堡的一层。

皇家守卫队赶来请我见皇帝，为了表示诚意，他们将全部的武器丢在了地上。在王座大殿见到虚弱的刚多哈，还见到了姐姐凯拉和达帕，眼前的一切让我感到很是意外和震惊。凯拉说我和达帕都被蒙骗了，王座上气喘吁吁的刚多哈则说已经没有多少时间了，需要尽快完成仪式，不能让阿吉拉尔逃脱。就在此时，门外传来守卫的惨叫声，先知卡萨拉闯了进来，说要让火神阿吉拉尔重生，然后将精灵、兽人、矮人和人类全部消灭，随后她化身为一只飞龙攻了过来。刚多哈祭出一道传送门让我们三人逃走，自己用残存的力量阻击卡萨拉。

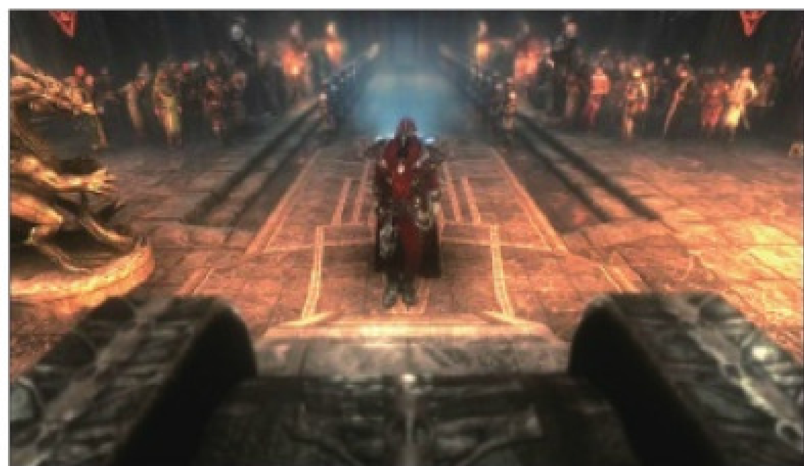
我们逃离王座大殿，姐姐萨拉向我解释这一切，说火神想要脱缚重生，用韦利塔毁灭世界，甚至包括上古之神，然后重建理想国度。卡萨拉救我，是为了让刚多哈用自身的能量来维系姐姐的生命，从而削弱刚多哈的实力。现在我


先知卡萨拉闯进王座大殿



用弩车攻击卡萨拉的间隙，解决掉她召唤出来的熔岩哨兵


举行仪式，顺利地将火神的力量封印进石棺


姐姐戴上面具和王冠走上了帝王的宝座

们要做的是找到众神曾经封印他的石棺，完成祈祷仪式。

在城堡的天台找到石棺，我献上恶魔心脏，达帕献上兽人鲜血，凯拉则躺在了石棺上。就在这时化身飞龙的卡萨拉赶至，朝天台发射火球攻击。在天台周围有四台弩车，利用它来朝空中的卡萨拉发射弩箭，每射掉她1/3的血量，她会召唤熔岩巨人攻击，解决巨人后继续朝她发射弩箭。

将她的血打空后，我掏出匕首割下龙牙，将它献祭到石棺上，成功将姐姐凯拉体内拘禁的阿吉拉尔重新封印至石棺。

这个国家不能没有君主，凯拉戴上了王冠和面具走回到王座大厅，而我和达帕则离开了城堡，浪迹天涯……



支线任务篇

阿尔索纳的支线任务（Alsorna）

符文石（The Runestones）

此任务分为四部分，贯穿了整部游戏。初期，盲铁匠索卡里斯要我前往大草原寻找兽人符文石，前往巴彦村南边山丘找到洞穴，开锁开箱子找到兽族符石。第二块是精灵符文石，前往草原南部的养马人庭院传送点附近找到洞穴，于洞腹的尸体上找到精灵符石。第三块是人族符文石，它在新阿苏斯东部岛屿的一座古代陵墓里，二楼的箱子里拿到。第四块是矮人符文石，洞穴在新阿苏斯的食腐者营地附近，在书架旁的箱子里拿到。

遇难船只（The Shipwreck）

和兽族将军罗格道尔谈话，他要我前往海滨调查一艘沉船。前往小岛东北海岸找到沉船，从箱子里拿到海盗船长的日志。解决掉几只骷髅兵返回地下城，将日志交给罗格道尔。

复仇（The Payback）

罗格道尔要我前去干点体力活，解决掉佣兵首领维尔罗伊（Velroy），他曾在战争中骗取兽人的财物，并让他们葬身绝地。在大草原的东南方找到狼人部落营地，杀掉几只豺狼人和营地里的维尔罗艾谈话，有两种选择：是接受他的钥匙，放他一条生路；或者杀掉他。回兽人岛找罗格道尔交任务，如果杀掉了维尔罗伊会得到一块封印水晶。

兽人噩梦（Orcish Nightmares）

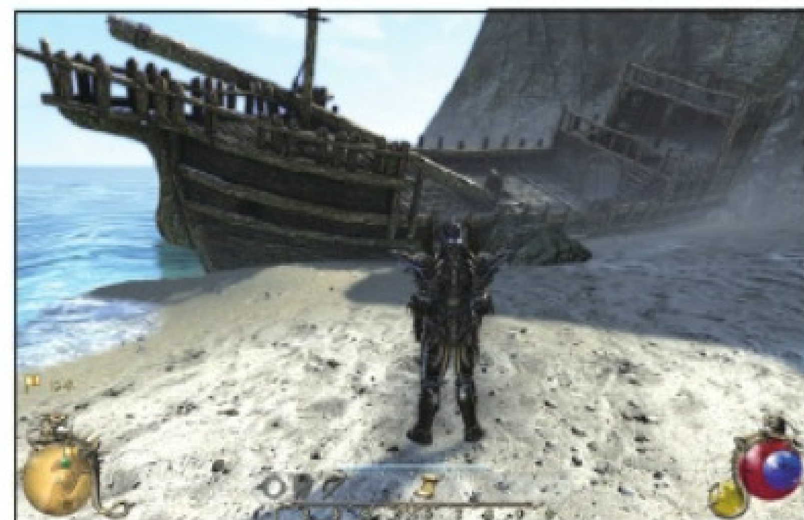
罗格道尔说大法师哥塔里斯经常在梦中惊醒跑到森林里去，委托我去调查此事。往北边的山道遇到古怪的阿尔古特（Arghud），他要带我见一位他所崇拜的神。

进入洞穴，石门被阿尔古特从外面关闭。在末端的房间里见到邪恶法师内瑟斯（Nathas），他邀请我玩杀人的游戏，否则就得去寻找替代者。杀掉内瑟斯，搜尸拿到他的日志，里面记载着他和哥塔里斯的恩怨。到洞穴外除掉阿尔古特，回去找罗格道尔复命，从此哥塔里斯不再受不死怪物的惊扰了。

诺尔塔的收藏品（Nortar’s Collectibles）

兽人弓箭手诺尔塔（Nortar）住在


盲铁匠索卡里斯要找的四块符文石
分别放在四座洞穴和古墓里


调查兽人岛北海滩的沉船

罗格道尔屋子的对面，他要我前去找一个叫蒙加尔（Mongar）的制弓匠朋友拿回一样东西。在大草原南部找到尤班村（Jurban），曼葛的妻子说丈夫在几天前被黑袍人谋杀了，从她手上拿到弓弦。将弓弦交给诺尔塔，他担心朋友德弗拉（Defora）遭遇不测，央我通知他离家避难。前往渔村杀成群的狼族士兵，在屋子里发现德弗拉的尸体，搜尸拿到箭袋。


在新阿苏斯的酒馆找到喝醉的亚雷克

回去见诺尔塔，他要我通知一位兽人朋友避难。在巴彦村拿到证明文件后穿出西北大门，在山谷里遇到黑袍人德里克（Derrick），他不肯说出是为谁工作的，只有动手杀掉他了，回兽人岛通知诺尔塔。

诺尔塔的弓（Nortar’s bow）

诺尔塔说有个叫亚雷克的家伙偷走了他的白骨之弓，我答应帮他找回来。前往新阿苏斯的雄狮酒馆，看到亚雷克正喝得烂醉。前往他家和他妻子交谈，花100块买到那把弓。

巴彦村的支线任务（Bayan）

见习兽医（Veterinarian practice）

在村边院落和村长阿利玛交谈，她说有匹最好的马病了，需要薄荷草根来治疗，它通常生在草原上，鸵鸟经常以它们为食。往村东山谷里杀鸵鸟，搜尸拿到草根，回来找阿利玛解锁炼金技


村长阿利玛要我医治一匹良驹



在灯塔上找到塞伦，可选择是否杀她

能。打开材料菜单，将草根放进合成炉里得到药剂，将它交给阿利玛，用药剂治好了马匹。现在可以骑马行走，马匹有生命和速度属性，奔跑时夹腿能提高马匹的速度，速度过快的话，马匹会变得愤怒将骑马人摔掉地上。

饥荒（Starvation）

阿利玛说村里食物紧张，邻村还停止贸易，村民无法买到食物。为了帮助巴彦村解决饥荒问题，骑马前往相邻的哈林村（Halhin）求助，希望他们能开放食物贸易解决燃眉之急。找到村长阿尔坦（Altan），他对巴彦村的饥荒毫无怜悯之心。他提到草原各村庄之前举行的“脚底抹油”大赛（Rustler’s Run），这是延续百年的古老传统，胜利者能得到当村长的机会。他是在10年前经过马赛当选的村长，现在我得帮他完成马赛的参赛初选。从他手里拿到一张卷轴，上面绘制的是一张草图，在道具栏里看一下，解锁任务“入教仪式”。

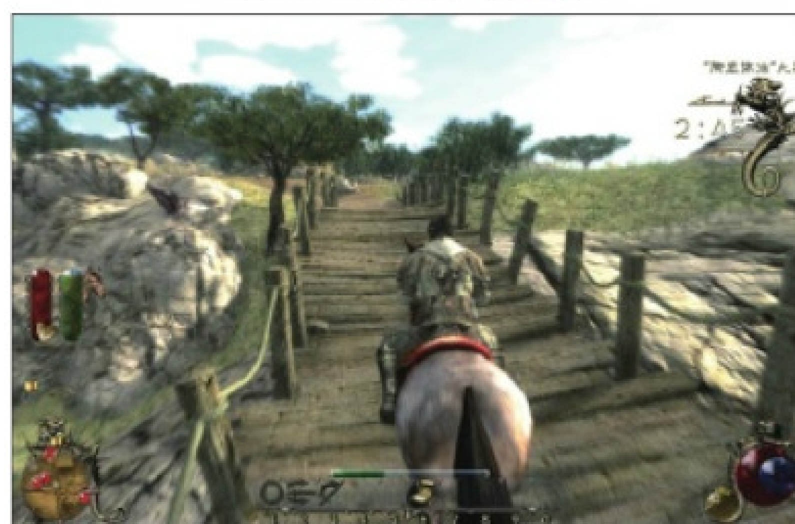
入教仪式（Initiation Ceremony）

在查看阿尔坦给的卷轴后，地图上会出现地点标志，骑马过去参加最初的试炼，往地图出现的检查点奔跑，保持速度并跃过障碍物，抵达第12个检查点完成任务。回村找阿尔坦交谈，解锁任务“脚底抹油大赛”。

“脚底抹油”大赛（Rustler’s Run）

这里的马赛仍是穿越一连串的检查


为了博得哈林村的村长阿尔坦的信任，得通过马赛的入教仪式


参加“脚底抹油”大赛并夺取冠军

点，抵达相邻的村庄奥罗斯（Oros），全程时限是3分钟，到达村庄时迅速拔旗子并返回。取得优胜和阿尔坦谈判，如果能恢复巴彦村的贸易，就继续让他当村长。阿尔坦同意我的提议，说村里的水源和补给也非常紧张，我答应帮他寻找水源。解锁任务“干旱”。

干旱（Drought）

我答应帮阿尔坦的村庄寻找能饮用的水源，他打开了一道村庄里的大门。在村庄和昆虫学者巴赞（Baasan）聊天，得知白蚁能帮忙找到水源，花钱买他写的生物书，得知白蚁的巢穴一般筑在合欢树附近，那里往往离水源地不远。

往西边找到一片白蚁巢穴，豺狼人正着手挖掘水源，将他们全部杀掉。回村庄告诉阿尔坦找到水源的消息，可他对恢复贸易的事做不了主，于是去灯塔会见神秘的幕后女人塞伦（Selen）。她是曼加诺家族（Mangano）的人，他们想要夺取巴彦村的领导权。

这里有两种选择，一种是同意帮她逼阿利玛退位，回巴彦村将书信交给莱多（Ledo），从他手里拿到通过大门的证明文件。前往阿利玛家，原来莱多是阿利玛的弟弟，竟然勾结外人逼姐姐退位。

另一种选择是杀掉她，回到村庄找阿尔坦谈话，他会恢复两村间的贸易。回到巴彦村和阿利玛谈话，从她手上拿到奖励道具，从战士、弓箭手和魔法师三种职业中任选一种裤子。

走私小道（Smuggler's passage）

在村北门附近的椅子上坐着一个叫托比亚斯（Tobias）的家伙，他说有一条被走私者用来逃避关税的秘密通道，给他300块购买情报，结果这家伙托辞溜走了，原来他是个骗子！如果刚来巴彦村的时候曾给过那个女子食物，此时找她谈话能得到走私通道的正确位置。

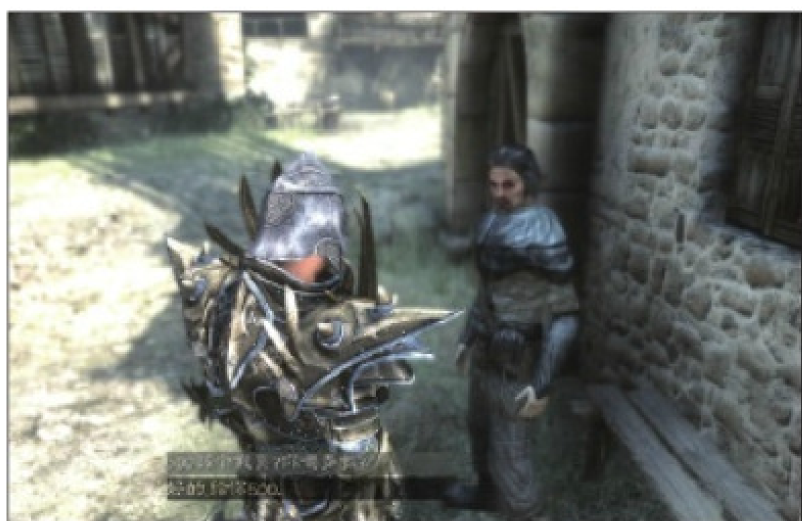
假造的通行证（Forged pass）

和大门守卫对话后，返回村庄的时候迈特（Smart Mat）会过来搭讪，说500块钱卖一份假证明文件，同意交易，跟着他前往他的家里拿文件，却发现他从地道逃跑了，原来是个骗子。

遗失的头颅（Lost head）

在村北的墓地里有名踱步的掘墓人叫卢松（Lewsam），他委托我往“最后一面”殡仪馆送包裹，里面是颗人头。为了能穿越紧闭的大门，他要我前去拜访伪造文书的抄写员托莫（Thome），解锁任务“抄写员的墨水瓶”。

拿到证明文件穿过西门大门后，找到殡葬服务之家和整容师加赞（Ghazan）交谈，得知解剖室里诈尸了。到解剖室杀掉三名受诅咒的盗墓人，回来和加赞交谈，得知那具无头尸已经送到哈特曼多城了，我还得把人头也送过去。在城里某住宅地下室里和巫


在巴彦村里找证明文件的时候会遇到两名骗子


掘墓人卢松委托我运送一颗人头


将人头送给哈特曼多城的一位巫师

师谈话，他很高兴的拿走了头颅，回到村庄找卢松拿报酬。

抄写员的墨水（Scribe's Inkwell）

在村庄的椅子上找到托莫，对完暗语提出伪造文书的事，他说自己的家被帝国守卫烧了，要我前往废墟寻找他的墨水瓶。前往村庄东边的山谷找到焚烧掉的屋子，杀狒狒进屋搜索箱子拿到墨水瓶。

回到巴彦村遇到他的前妻弗洛拉（Flora），希望我把墨水瓶给她，有两种选择：将墨水瓶交给她，她会说出走私通道的位置，不过里面充满了怪物；拒绝她的要求，将墨水瓶给抄写员拿到证明文件。

失踪的铁锹（Missing spades）

在大草原的最南端的路边有个凉棚，里面的人正在盖房子，和卡费尔（Kafil）谈话，他说铁锹被狒狒偷走了。这里有两种选择：

选择一：前去杀狒狒，回来发现他们是一伙强盗，他们用的是调虎离山之计，好完成抢劫。

选择二：看到工人身上都劫带武器，攻击其中一名，发现他们是强盗伪装的，全部杀光再和惊慌的卡费尔谈话，得到报酬。

杰德马拉松赛（Jades Marathon – round I, II, III）

在解决完巴彦村的饥荒问题后，和村外的桑布（Sambu）交谈参加赛跑，前往几个村庄拿马奶酒。三次比赛的路线相同，但时限不同，得到的奖品也不同。

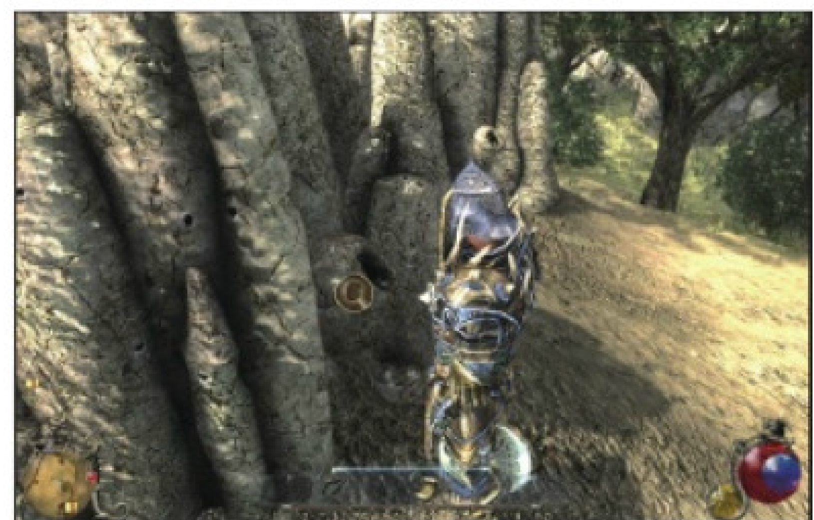
白蚁蛋（Termite Eggs）

在哈林村的码头和厨子布洛伊（Purew）谈话，他要找10颗白蚁卵来作料理。如果之前完成任务“干旱”，可以到水源地那里的白蚁穴去拿卵，给他后还要再收集30颗，在做其它任务时顺道搜索收集。

赌徒的捐赠（Donation for addict）

在巴彦村分别和安迪（Andy）和乔（Joe）说话，从沉迷于赌博的乔手里


参加杰德马拉松比赛


为厨师收集白蚁卵


游戏里共有十座庞大变态的古墓迷宫供玩家挑战

买到藏宝图。解锁任务“大祭司纳尔迈之墓”。

大祭司之墓（Tomb of archpriest）

哈特曼多神殿的十位大祭司对应有十座古墓，都是错综复杂的变态迷宫，每座迷宫主墓室的石棺里都有道具可拿，这里合在一起来介绍。

第一座是纳尔迈（Narmer）之墓。在迷宫中点上火把找到主墓室，在地上一具腐尸上找到封发霉的信，看过之后得到第二座古墓位置。第二座是阿哈（Aha）之墓。在迷宫中遇到中毒的考古学者，他临死前说出第三座古墓的位置。第三座是拉内布（Raneb）之墓。在主墓室的石龛里找到第四座古墓的位置。第四座是加阿（Qaa）之墓。在主墓室的入口发现一具尸体，搜到发霉的日记，里面写着下座古墓的方向。

第五座是尤瑟卡夫（Userkaf）之墓。在主墓室的石棺里找到古老的笔记，上面记载着第五座古墓的位置。第六座是胡尼（Huni）之墓。在通往主墓室的路上遇到考古学者戴夫斯佩德（Dave Spade），说出第七座古墓的位置。第七座是丹（Den）之墓。在主墓室遇到一位建筑师，这些古墓的迷宫都是他设计的，杀掉他取得剩余三座迷宫的位置，分别是沙湖拉（Sahura）、乌纳斯（Unas）和泰提（Teti），这三座迷宫探索顺序不分先后，每座迷宫都将面对一位巫师，建议用近战武器解决。

哈特曼多的支线任务（Hatmandor）

血案追踪（Murders Investigation）

本任务和主线有交集，由连串的多个任务组成。在完成主线任务“清理门户”后，离开巴塞尔的酒馆遇到“舌头”，跟着他进屋解决掉伏击的两名暴徒，然后前去找扎斯克（Zask），他是唯一和图尔斯达拉姆有关联的幸存者，与之交谈解锁任务“龙鳞”。在完成“龙鳞”、“帝国配送”、“患难之交”、“第三者”和“玛丽尔之泪”任务后，拒绝帮助里萨，回去向指挥官报告谋杀案的幕后真凶，任务结束。



为切兹纳达城的铁匠扎斯克收集龙鳞后，能得到不错的装备



在里萨诱开守卫的时候，我得潜到监狱释放盗贼马宗

龙鳞（Dragon Carapace）

为了探听谋杀案的内幕，从切兹纳达城的铁匠扎斯克那里接到这个任务，他想要五片龙鳞来制作装备，拿到屠龙者巢穴的钥匙。进到洞穴仔细搜索四只箱子，从中收集到五片龙鳞。离开洞穴遇到舒拉加曼（Sulaiman），他要出2500块买龙鳞。将龙鳞交给扎斯克，解锁任务“帝国配送”。

帝国配送（Imperial Delivery）

扎斯克交给我五把剑，委托我送给哈特曼多的卫队。前往卫队总部将剑交给守卫，拿到1300块钱，回去交给扎斯克。如果曾给他龙鳞，此时能拿到龙之靴。解锁任务“患难之交”。

患难之交（A Friend in Need）

扎斯克说有位朋友要做蠢事，希望我劝说打消她的念头。前往切兹纳达下水道入口，沿着它附近的楼梯到屋顶，在这里遇到里萨，“一醉方休”酒馆的舞女。她想要偷取一件宗教宝物，称作“玛丽尔之泪”的宝石，我决定帮她完成。解锁任务“第三者”，完成这个任务后找扎斯克报平安，如果之前曾给他龙鳞能得到5000块的报酬。

第三者（The Third Man）

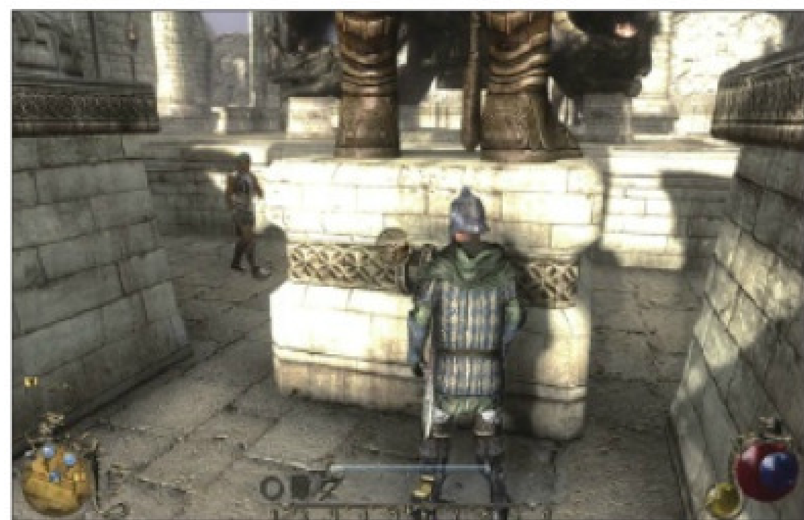
为了盗取宝石，里萨说得解救叫马宗（Mazon）的盗贼，他对神庙里的情况了如指掌。前往哈特曼多的守卫总部，在门口听里萨说出计划，再潜进屋子的楼梯上，等里萨诱走守卫再进到监狱，用墙上的开关打开牢门，和马宗一起逃出去。

进下水道和里萨会合，得知守卫已经埋伏在出口，于是去清理传送点的木乃伊，直接传送回里萨的家。马宗同意帮忙偷窃宝石，动身去找地图去了。解锁任务“玛丽尔之泪”。

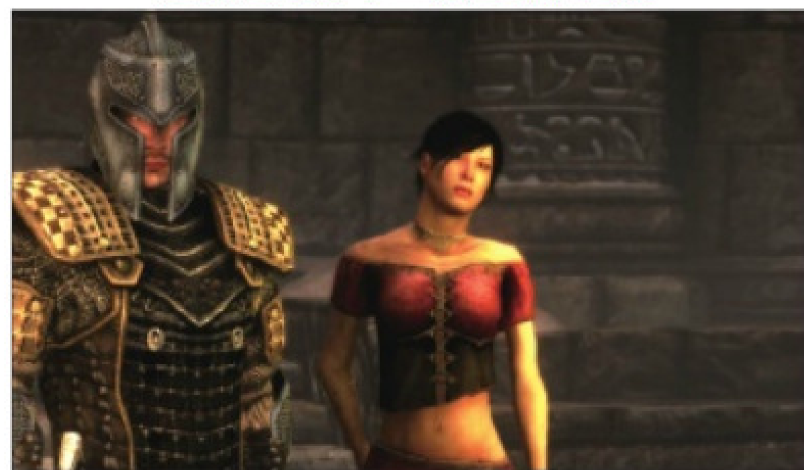
玛丽尔之泪（Maliel’s Tear）

回到里萨的家见马宗，得到一份神庙平面图，上面标注守卫的巡逻路线。进入神庙，这里有两层院落，可利用建筑掩护避开巡逻的守卫到达第二层。在庭院两侧有四尊巨大雕像，每尊后面都有拉杆，全部扳下打开地道的门。

进到地底神庙，杀掉几只石头哨兵，到对面屋子扳拉杆，下石阶穿过大殿开石门，走廊有两尊雕像，右边有道拉杆，用它临时开启两道栅门，迅速冲过去。沿走廊跑到末端跳落下层，一路上楼梯到大厅，解决木乃伊从石案上拿玛丽尔之泪，然后穿出大厅离开神庙。



避开巡逻的守卫潜进神庙庭院



带着玛丽尔之泪赶到交易地点，终于见到幻影的真身



在帮助里萨报了家仇后，她给了我最好的“礼物”

回到里萨的家，她说偷取宝石是为了吸引幻影现身，他要为了家族复仇。此时有两种选择。选择一：拒绝帮助里萨，回去找指挥官汇报谋杀案的真凶身份，结束任务“血案追踪”。选择二：答应帮助里萨，解锁任务“交易”。

交易（The Transaction）

前去找“舌头”碰面，让他通知幻影来交易宝石。此时有两种选择：



在切兹纳达城北的吊台遇到一位需要投资的商人



在医务所里找到能为萨拉试药的矿工

选择一：拒绝帮助里萨，前去将消息告诉酒馆老板巴塞尔，拿到30000块奖励。

选择二：帮助里萨，到下水道和里萨会合，两人一道前往交易地点，发现老伊尔斯克就是幻影，里萨投出匕首杀了他。回到里萨的家里，由于家仇得报，里萨给了我最好的“奖赏”。

竞技场（The Paindome）

在帮“一醉方休”酒馆老板巴塞尔完成“清理门户”任务后解锁本任务。前往武士兄弟会的竞技场，在底层房间和哈尔伦（Harun）谈话，对完口令参加挑战。战斗分为十场，要和形形色色的对手战斗，每场的奖金根据场次和难度递增。

叛徒（The Traitor）

在完成“水晶大军”任务后，前往南门传送点附近营地帐篷和“上尉”对话开始本任务。他怀疑一名叫伊姆兰（Imran）出卖他，想要我去处理掉他。找到伊姆兰的家，开锁进屋找到他，他说无意中看到了一些不该看的事情，“上尉”怕因此失去威信才要搞他，此时有两种选择。

选择一：杀掉伊姆兰。

选择二：放走伊姆兰，回去见“上尉”，他已后悔当初的决定，向我表示感谢，并给了3000块。

工厂投资（Factory Investment）

这是连续的几个任务。在切兹纳达城的西北方有处吊台，遇到垂头丧气的阿巴斯（Abbas），交谈得知他的工厂由于合伙人犯罪被查抄了，我随手给了他1500块钱作为启动资金，帮他东山再起。两天后再找他，拿回1870块。

在切兹纳达城的东北方再次遇到他，再扔给他5000块，两天后拿回7700块。两天后再去找阿巴斯，他要我投资建设新工厂，交给他20000块。再见到他时，得知工厂运营不甚理想，不过能拿回本利总共30007块。

草药精华（Herbal Slops）

在切兹纳达城外的南边市场，和草药医生萨拉（Salah）交谈，他要我测试几味草药。先从箱子里消除老茧的药膏（corn ointment），服用后和萨拉谈话，拿到褥疮膏。前往南边的医务所，途中遇到强盗劝我离萨拉远一些。在医务所找到三名生病的矿工使用褥疮膏，出来后杀掉几名强盗。回去见萨拉，他又让我尝试治疗赤死病的药剂，服用再与他交谈，解锁任务“种子商店”。

种子商店（Seed Headquarters）

萨拉想找几种珍贵草药的种子来人工培植，前往切兹纳达城的酒馆找到烂醉如泥的阿马尔



帮萨拉跑了一番任务，结果还被他义正词严的训斥了一通



如果曾在“干旱”任务中杀掉塞伦的话，会遭到她鬼魂的报复

（Ammar Baobab），将我当成他的妈妈，顺水推舟的安慰他一番，低价买到需要的种子，回去交给萨拉，解锁任务“生病的婶婶”。

生病的婶婶（Sick Auntie）

萨拉所尊敬的婶婶深受赤死病之苦，她不相信萨拉的炼金术，因此他拜托我假扮医生给她看病。在哈特曼多城的东边有座达克西斯小镇，在民居里见到卡利玛大婶，她饱受庸医的摧残，对我这个冒牌医生并不信任。她说有位僧人给过一纸处方，希望我念给她听。跑到地下室箱子只找到一张购物清单，回去找她谈话，将萨拉的药给她服下。回去见萨拉，得知卡利玛大婶已经死掉了，不知道只是新药的副作用加速死亡，还是他有意为之，让婶婶从痛苦中解脱出来。解锁任务“正义之手”。



正义之手（Hand of Justice）

曾经卖给我种子的阿马尔被老守卫祖尔费加（Zul

Figar）杀死了，现在恐怕会查到萨拉的身上，看来消除威胁的最好方法就是斩草除根了。前往费加的家杀掉他，到城外找萨拉拿报酬。

甜蜜的复仇（Sweet Vengeance）

本任务只有在“干旱”任务中杀死塞伦才能触发。初次赶到切兹纳达城酒馆的时候遇到伊西多尔（Isidor Jules III），说他的老板在找我。前往城东南边的山坳里找到洞穴，在大厅里见到塞伦的鬼魂，而伊西多尔化身为一只石像鬼，将他们清除后结束任务。

水晶之怒（Crystal Rage）

此任务在完成商人公会任务“营养食谱”后，再次进入韦利塔水晶矿触发此任务。进洞清理大群的水晶魔像，可获得56级的水晶武器。

新阿苏斯的支线任务（New Ashos）

敲诈犯（The Racketeers）

在完成任务“公牛萨米”后，前往雄狮俱乐部拜访劳伦斯莱克辛顿先生，他说有伙恶棍在市场集结敲诈商家，前往市场附近和商人艾登（Erdon）谈话，得知有些家伙每天都来收取保护费。没等多久有三个家伙露面，谈话后将他们全部打倒，和艾登谈话拿赏金，再回雄狮找莱克辛顿汇报。

候选人（The Candidate）

在完成任务“敲诈犯”后，过段时间再找莱克辛顿谈话，得知有位法官候选人妨碍他的赌博产业，望我去斩草除根。前往闪光海滩，这里有很多的守卫。和守卫谈话，如果选择贿赂守卫会白白损失1000块钱，如果贸然闯入会遭到守卫围攻，在谈话后回到镇口，往西经过篝火找到一条通往海滩的狭窄通道，由此游到小岛。

在岸边见到考米克（Cormic），掏出武器杀掉他，回到雄狮找莱克辛顿领赏。如果被他逃掉，回去见莱克辛顿得到他的住址，解锁任务“最后一次机会”。



沙滩被守卫严密保护着，我得另寻一条途径进去



如果被考米克逃走，则需要到他家里关照一下

最后一次机会（One Last Chance）

在任务“候选人”任务中让考米克逃脱，莱克辛顿交给我他的住址。进屋杀掉守卫，上楼找到考米克杀掉他，搜索箱子找到华美的考米克家族徽章，我不能把这东西放在身上，跑到城南码头将它扔掉，回到雄狮找莱克辛顿拿报酬。

为死者祈祷（A Prayer For The Dead）

在市场区域见到斯泰利雅（Steria），她想找人为死去的丈夫作祈祷。跟随她到巴林（Balin）的尸体前，祈祷不久巴林死而复生，原来是斯泰利雅设下的圈套，她带陌生人来是给死去的丈夫献祭，我只好将他再次杀掉。

纸片的踪迹（Paper Trail）

在学院的大楼东翼办公室找到财务会计布鲁萨（Bursar），他说一阵风把重要文档给吹飞了，有15页下落不明，我得帮他全部收集回来。其中有7页在学院，剩余的要在城里找。

独一无二的书（A Book Like No Other）

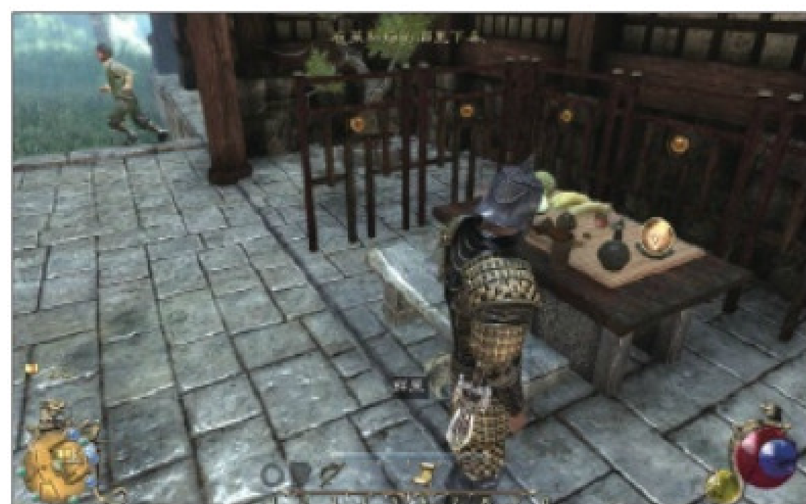
提摩西（Timothy）在学院大厅的雕像前徘徊，他想要我找一本书来应付考试。前往东翼的图书馆，上二楼从书架上拿到《古代遗物》，回来交给他。解锁任务“寻书启事”。

寻书启事（One For The Books）

戴维（David）站在学院大楼前，他说有人从图书馆偷了《古代遗物》这本书，为了不被校方开除，他得在20分钟内找回那本书。前往城镇的北边，离传送点附近集市的长椅上找到提摩西，这里有两种选择：

选择一：命令他将书交出来，他会逃走，戴维最后被学院开除。

选择二：和他聊天，得知书藏在



在莱斯特野餐的酒菜里下毒，然后旁观他毒发身亡



受伞商的拜托前去清除藏在雨伞里的魔怪



但凡接近索尔潘的人都被她身上的守护魔法给杀掉了

城外的石头下边，赶过去清掉怪物拿回书，交给戴维后拿到报酬。

乔治的烦恼（George’s Problem）

在完成主线任务“羊入狮口”后，在雄狮俱乐部外面遇到乔治，他说侄女是黑玫瑰的成员，遭到贵族莱斯特的欺凌，最近莱斯特会带着手下到郊外野餐，这是下手的好时机。此时有两种选择：

选择一：帮他解决掉莱斯特，从他手上拿到毒药。前往野餐地点，用拳脚赶跑仆人，在饭桌上放下毒酒，跑远看着莱斯特喝下毒酒。在他毒发身亡后将消息报告给乔治。

选择二：没有答应帮他，但偷偷的跟随他，等乔治和对方交手再上前帮他，事后拿到报酬。或者袖手旁边，在乔治死后再找莱斯特复仇，但得不到任何报酬。

独特的雨伞（Exclusive Umbrellas）

在离传送点不远的集市里有位雨伞商人叫普露维亚（Plu Via），说她最近出售的一批伞会吃人，要我前去拜访最近买的顾客，确定他们没事。

首先前往学院寻找海默教授（Hai Mer），在他家里除掉三只伞魔。再去鸟类饲养员奥罗艾弗（Oro Ave）的家，只有他女儿在家，得知他带着那把伞参加一个鸟类展览会去了。找到会场看到地上全是鸟尸，杀掉一只伞魔后得到饲养员的感谢。前往伞商普露维亚的家，杀掉最后的伞魔后与她谈话，拿到报酬。

死去的爱人（Dead Lover）

在城北边平台上找到悲伤的索尔潘（Sol Pan），得知她的爱人德塔尔（Dir Tal）是多年前失踪的魔法学徒，但现在他成为了一位食腐者，她拜托我前去取回一枚刻有她名字的手镯信物。

前往城外河边找到一具尸体，拿手镯的时刻出现四只守护怪物，将它们杀死后回到城里找索尔潘谈话拿报酬。解锁任务“非典型女友”。

背叛（Betrayal）

索尔潘和德塔尔曾经发誓他们的爱情至死不渝，在德塔尔死后的十几年来，任何接近她的人都被德塔尔的守护者杀死了，那些游荡在世间的幽魂经常呼唤她的名字，因此她希望我能帮它们早日进入轮回。

接下来是三个连续的任务。前往市场找丽丽丝（Li Lith）的幽灵，得知她一直深爱着索尔潘，我耐心的劝她前往冥界。再往郊外河边找到四只幽灵，看来他们当初是调戏错了对象，被索尔潘身上的守护魔法杀掉了，将他们全部杀掉。

前往城镇东北边的山区，在一座谷仓里遇到天真妖精特罗（Throw）的幽灵，他向我介绍他的朋友：奶牛和小鸡，原来索尔潘曾想要教导他，被身上的守护魔法误杀了。此时有两种选择。选择一：杀掉他。选择二：帮助他找到一个新的安身之所，前往邻家院落找主人说要租谷仓，回去将消息告诉特罗。

现在索尔潘从前爱人的灵魂都得到安息，向索尔潘汇报得到一件坠饰。

不毛之地的支线任务（The Swallows）

战利品（The Trophy）

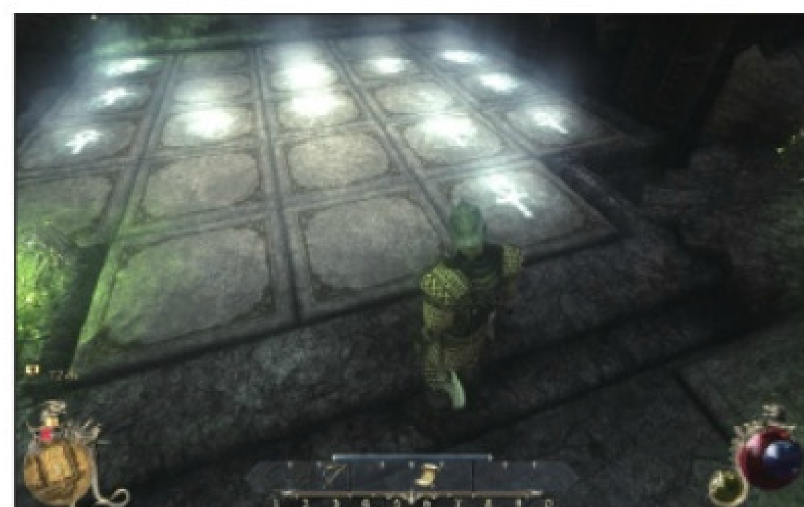
在主线任务“我见故我在”中，在食腐者营地首次见过艾瑞克后，哈尔登要我帮他完成考试，前往北部杀掉一个叫脚趾的怪物，它每杀掉一个人都拿走一根脚趾作为战利品。前往北边杀掉脚趾，拿到它的项链，回到营地交给哈尔登。

爱的代价（Love’s Labour’s Lost）

在食腐者营地遇到巴格纳，说学院里有人处于危险，让我到失落的墓地


帮助食腐者巴格纳和学院里的安纳约会


在不毛之地看到一对师徒探索古墓的过去影像


在古墓里要通过三项试炼

找他。来到墓地，得知他和学院的安纳（Ann Nah）相恋，最近不见她的踪影，想让我确定她是安全的。前往学院的南平台见到玛尔尼斯（Mal Nis），然后前往宿舍见安纳。谈话中有两种选择：

选择一：让安纳离开巴格纳，回营地将坏消息告诉巴格纳。

选择二：让安纳再多坚持，她会答应再见巴格纳一面。回营地将消息告诉巴格纳，然后陪同他去约会，两人决定一起私奔。

失踪的伙伴（Lost Partner）

食腐者营地找到观察者雷夫纳尔（Revnar），他说伙伴莫尔纳（Mornar）失踪了。前往不毛之地



此情可待成追忆，只是当时已惘然

找到莫尔纳的尸体，然后遵照那图克（Knantuk）的劝说，要将莫尔纳的眼睛切下来交给雷夫纳尔，得到弓和箭。

最后的圣战（Last Crusade）

在完成主线任务“我见故我在”后，在不毛之地的南北主通上会看到一段过去的影像，一名教授和几名学生在卫找洞穴的入口。沿着木梯攀上去找到神圣洞穴，开锁进去清怪，往前看到一段过去的影像，得知需要通过三项试炼。

先走右边通道，在石棺上拿到古老的羊皮纸，上面绘有蛇形图案。再走左边通道被闪电击中，通过第一项试炼，血量几乎降到零。清掉走廊的怪打开大门，大厅里面对第二项试炼，从前面的踏板走过去，正确路径参照那张羊皮纸上的蛇形。第三项试炼是智力题，答案分别是：棺材、星星和毛巾。通过后探索墓室，从石棺上拿到隐形圣杯。

无法安息的灵魂（The Restless Spirit）

完成主线任务“我见故我在”后拥有看到过去的能力，在新阿苏斯城西北酒馆的二楼找弗尔（Vor）谈话，他醉醺醺的胡言乱语。前往不毛之地的旧学院废墟附近看到一段过去的影像，一对情侣劳燕分飞。回到城里的酒馆找弗尔谈话，他说真正的痛苦不是来自刀剑，而是辜负了某人的痛苦，他想要找我饮酒倾诉。

到楼下买点酒上来，他哭诉爱人阿利希娅死掉了，后悔当初决然离开她。前往城东墓地，陪着他与阿利希娅的幽灵会面，她想要从前的那枚坠饰。前往她的家里，说服那个顽固的老头交出坠饰，回去还给阿利希娅，再和弗尔谈话结束任务。

蒂尔吉尔的支线任务（Tir Geal）

城镇编年史（The Chronicle）

在将坠饰交给神庙牧师加拉德尔后，前往神庙附近的酒馆，从箱里拿到两本城镇编年史，阅读后解锁任务“丢失已久的黄金”。

丢失已久的黄金（Long-Lost Gold）

从城镇编年史中得知，从前的镇长曾经洗劫了这里，并把宝物藏匿在西南方。横穿沼泽地赶往地图的西南角，在一片水坑里找到一堆金子，有近20000块。

寡妇的项链（Widow’s Necklace）

此任务在解锁主线任务“狩猎巫婆”后，决定不杀巫婆，或者还没有前去找巫婆才能触发。在村庄里找到村妇萨玛拉（Samara），她要求我前去沼泽地寻找一条项链，它是丈夫和情妇私奔时偷走的。

前往西边的蒂尔凯尔特村，在一幢废屋的箱子里找到项链，还给萨玛拉，她嘱咐不要将此事告诉别人，尤其是菲斯克（Feskel）。前去找菲斯克谈话，得知那是受到诅咒的项链，用它能和鬼魂交



根据城镇编年史的线索，在沼泽地里找到一些金钱



前往沼泽的墓地解救受困的铁匠库莱因

流，必须将它摧毁。前往萨玛拉的家，从床边的箱子里偷回项链，给菲斯克看过后前去找铁匠库莱因帮忙熔掉，再和菲斯克交谈。解锁任务“疯狂的铁匠”。

疯狂的铁匠（The Mad Blacksmith）

在完成任务“寡妇的项链”后，过段时间和菲斯克交谈，得知库莱因并没有熔掉项链，打算用它来寻找死去的女儿。前往沼泽找到库莱因，这里有两种选择：

选择一：杀掉他。

选择二：保护他，清掉附近的不死怪物，再护送他回到村庄。





■江苏 王念忠

为什么要玩这款游戏

恐惧，无时无刻不压抑到窒息的恐惧。本作把恐怖类游戏提升到了新的高度，与传统同类游戏相比，主角面对丧尸毫无还手之力，只能躲藏或逃跑，这显然极大地提升怪物的威慑感。本作的临场感和代入感极强，画面会根据主角的眩晕程度而逐渐扭曲模糊，再加上模拟真实心理状态的心悸、耳鸣、急喘等音效，让人一度怀疑画面中提着灯笼颤抖的人就是自己。制作者还利用各种手段让玩家的恐惧体验“加分”，比如逼迫你躲藏在堆满尸体的停尸房，牢笼里的尸体离奇消失等等，不一而足。本作受到国外各大游戏媒体的广泛好评，媒体们都毫不吝惜地打出了超高游戏评分（当然不能排除某些编辑受到惊吓后，为了寻求心理平衡故意引玩家“上当”）。在此，笔者则善意地提醒大家，心理承受能力差者请慎重进行游戏，如果在游戏过程中感到身体不适，请立即停止并休息。健康游戏，切莫逞强。

精品 总评 8.8

制作	Frictional Games
发行	Frictional Games
类型	冒险解谜
语种	英文
游戏性 Gameplay	8.5
上手精通 Difficulty	7.5
画面 Graphics	8.5
音效 Sound	9.5
创新 Creativity	8.3
剧情 Story	9.0

移动类	动作类	杂项
前后左右：W、S、A、D	投掷：鼠标右键	物品栏：Tab
身体左右倾斜：E、Q	行动：鼠标左键	日志：J
奔跑：左Shift	旋转拿起的物品：R	备忘录：M
下蹲：左Control	手提灯：F	打开最近信息：N
跳跃：空格键		切换准星模式：X

人物介绍

丹尼尔（Daniel，主角）

由于本作是第一人称，我们从来没见过主角的真面目，只能看到提着灯笼的手。从官方人物漫画来看，是个长着胡渣的帅气小伙子。故事发生在19世纪30年代末，丹尼尔住在伦敦的上流住宅区（Mayfair），是考古相关专业的大学生。与赫伯特（Herbert）教授一起在非洲古墓里发现神秘宝球（Orbs），与宝球相关的人都相继离奇死去，自己暂时幸免。布兰能城堡（Brennenburg Castle）的男爵亚历山大表示可以帮他驱除宝球带来的“阴影”（Shadow），主角急病乱投医，立即动身前往位于普鲁士森林深处的布兰能城堡，开始了他恐怖、邪恶、罪孽的旅程。

亚历山大（Alexander，幕后主谋）



身份不明，有史料记载证明他已经活了超过三百年了。因各种机缘获得爵士的地位，成为东普鲁士森林深处的布兰能城堡的主人。他的目的是利用宝球进行仪式，打开尸魂界的传送门。由于仪式需要折磨人类死去来获取巨大能量，亚历山大以帮助丹尼尔驱逐宝球带来的阴影为由，唆使丹尼尔残酷杀害



大量无辜人类，并欺骗他说他们都是万恶不赦的死刑犯，最终发展到滥杀无辜儿童。丹尼尔深知罪孽深重，难以承受无辜怨灵对他的精神折磨，喝下失忆药水，走上报复幕后主谋亚历山大的道路。

丧尸（Grunts & Brutes，主要敌人）

游戏中的敌人有两种——Grunts和Brutes，但由于两者身形相似，加上盯着他们看时画面会迅速扭曲，感觉只有



一种敌人，攻略中统称为“丧尸”。他们是亚历山大的爪牙，拥有比人类迅捷的奔跑速度，力量巨大，可以轻松抓透钢门，如果被发现了就只有一个字——死。他们的弱点是在黑暗中视力奇差，发现丧尸后不用惊慌，迅速灭掉手提灯，并半蹲潜行着寻找隐匿点，通常都可以化险为夷。

阿格里帕（Agrippa，重要NPC）

全名海因里希·科尔内利乌斯·阿格里帕（Heinrich Cornelius Agrippa，历史上确有其人，生于1586年，德国神秘学作家、占星家、炼金术士），他的遭遇和主角极其相似，曾经拥有一颗宝球，被亚历山大诱骗到布兰能城堡后，这颗宝球阴差阳错并没能打开尸魂界传送口。由于没有了利用价值，亚历山大把阿格里帕的灵魂永远禁锢于这张枯老的人皮中，等到主角发现他时，已经过去了数百年的时间。怀着同样的对亚历山大的痛恨，如果主角耐心与其交流，将迎来意外的结局。



第一章 入口大厅
Entrance Hall

主角拖着沉重的步伐，步履蹒跚地行走在如迷宫般的城堡中。他失忆了，但他仍能记得，自己叫丹尼尔，住在伦敦的上流住宅区，以及有种不明的东西正在追杀他。

沿着地上的液体痕迹前进，按M键可以查看备忘录。一路上找到一些火绒盒（Tinder Box），可以用来点燃蜡烛、火把、壁炉等固定光源。很多物品都可以进行互动，比如铁甲人的头盔可以点鼠标左键摘取下来，然后按R键旋转，按鼠标右键投掷出去。开门和拉抽屉的操作和现实很像，按住鼠标左键然后前后移动鼠标即可。

丹尼尔的意识还是有些模糊，行走时身体不由自主地摇晃，突然吹出一阵阴风，身旁一扇门自动打开，吓得丹尼尔出了一身冷汗（注意，发生灵异事件时主角的神智状态会下降）。爬上一段

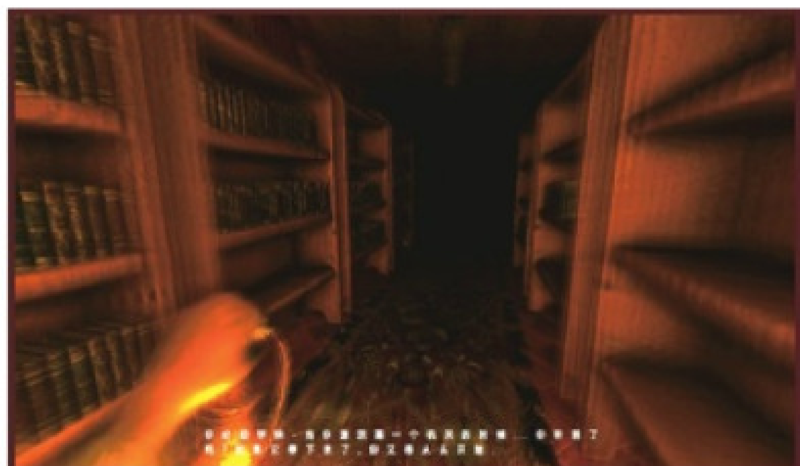

搬个木椅把墙砸了


黑键出错的钢琴（中央两次出现3黑键）

阶梯，耳边响起幽冥般的声音，丹尼尔一个踉跄跌倒在地。爬起来继续前行，走进右侧一间明亮的房间，一脚刚踏进门不知哪里来的一股风吹灭了蜡烛，赶紧重新点燃（长期待在黑暗中也会使神智下降）。

沿着液体印迹，来到旧档案室（Old Archives）。在靠窗的一张茶几下捡起手提灯，按F键点亮。接着来到液体痕迹的尽头，读取书桌上的日记，“丹尼尔的自我提醒：我不知道我喝了这个以后，还能记得多少，

不过别害怕，丹尼尔。去内殿（Inner Sanctum），杀了亚历山大，他年老衰弱，而你年轻有力，他不是你的对手。最后一件事，阴影正在追逐你，尽量逃避。”然后扳动左侧墙面上的拉杆，出现暗门，进入大厅。

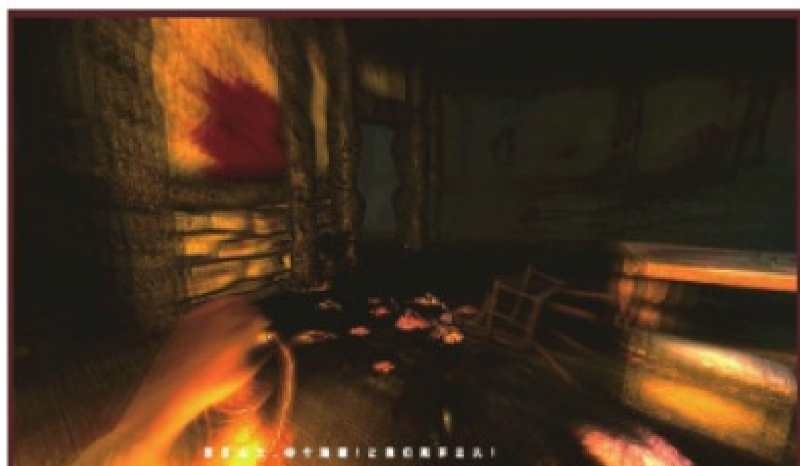

回忆对解谜有提示作用（连续拉动3本书）


清除门口的障碍：抓住石头往后退

刚刚进入大厅，脑海中闪现出曾经和亚历山大对话的情景，得知想去内殿的话要穿越城堡下方的精炼厂（Refinery）。走下一段楼梯，打开门，发现通往精炼厂的路被一道坚韧的肉质组织封死，没有工具的话根本扯不破。回头走，试图从城堡正门离开，此时门上突然生出一堆肉质组织，看来阴影已经封住了丹尼尔的退路。在大厅里四处转转，在实验室（Laboratory）里发现一篇笔记，提示用4种化学物质可以调配出强力溶解剂，正好用来摧毁通往精炼厂的腐肉。这些药剂都放在酒窖里，但发现通往酒窖（Wine Cellar）的门被锁死，只好先来到大厅2楼的档案室（Archives）。

档案室规模不小，各种档案分门别类的放置在不同房间中。穿过书房来到古卷室，一本书毫无预兆地从书架上跌落下来，耳边同时响起有人演奏钢琴的声音（确实发现了几架空钢琴），而城堡里是没有其他人的！来到“当地历史”档案室前，发现正门锁死了。从右侧的走廊绕行，来到地图室门口的时候，身后突然传来坍塌声，退路被封。丹尼尔在地图室中找到了自己写的日记，陷入了回忆之中，回想起当时是如何在非洲墓穴中发现宝球的。地图室旁边的一面墙有些松垮，捡起一块石头把墙洞砸开，进入“当地历史”档案室。丹尼尔回忆起曾经和亚历山大聊过，这里有一处机关，控制着一间密室的暗门。房间里的两排书架上，共有3本发亮的书，迅速把他们向外拉（要在齿轮声结束前连续拉动），果然出现一间密室。在书桌上捡起酒窖的钥匙。往回走，走到侧廊的时候，突然听到一声古怪的低吼，丹尼尔用余光瞥见一只丧尸，具体长相并没看清楚，因为只要盯着它，丹尼尔就会觉得头晕目眩。此地不容久留，赶紧回到大厅。

刚进大厅，墙上地上突然出现大量腐肉，阴影速度虽然慢，但已经接近丹尼尔了。用钥匙打开酒窖的门，下楼梯，先直接推开对面的门，拿到一瓶赤铜矿（Cuprite），然后推开一扇半掩的门，在地上捡起一瓶炉甘石（Calamine），此时房顶突然坍塌，门被碎石封死，房梁上掉下一个木桶把丹尼尔砸晕过去。醒来后，清理堵住门口的碎石和木桩（搬动重物时，按住鼠标左键然后按WSAD使身体移动）。继续探索酒窖，找到雄黄（Orpiment）和王水（Aqua Regia），它们都放置在比较明显的位置，很容易找到。酒窖里随时都会听到丧尸的低吼，丹尼尔灭掉手灯半蹲潜行，并没有被发现。丹尼尔回忆到，亚历山大因害怕控制丧尸的事情败露，就把用来试验的人关在酒窖里。还给他们酒喝，结果这些人喝完酒后全部暴尸，身体化为一滩脓水和零星的腐肉，内脏四溢。


酒窖的地面上散布着尸体碎片


在实验室里配制强酸液

取得4瓶药剂后来到实验室，在书桌上捡起化学罐（Chemistry Pot），把罐子放到试验台上，然后把4瓶药剂放入4个烧瓶中。当丹尼尔往烧瓶里加药水的时候，又听到坍塌声……先不管它，继续试验。把最左面的通气总阀门拧开，然后依次旋转烧瓶上方的阀门，合成一罐酸液。回去时发现梯子断了，在角落里拿起一块木棚，搭在断了的梯子上，即可离开。大厅中此时布满了腐肉，蜻蜓点水般地跳跃前行，可以躲开一部分伤害。对着大厅下方封住通路的肉网使用强酸液，进入精炼厂。

背景故事：阿尔及利亚（Algeria，北非国家）

注：游戏中通过笔记或回忆的方式来揭示背景故事。

1839年5月，非洲毒辣的阳光折磨着丹尼尔和他所在的考古团队。赫伯特教授很神奇地在广漠的沙漠中找到了挖掘地点。晚上迟点儿的时候，他们发掘出一条通往沙丘掩盖着的古墓的通道。次日，丹尼尔带着一部分人去古老而又黑暗的通道探索，墙壁上粗糙的雕饰让丹尼尔深感困惑，这些通道看起来年份远远不止是预测的4世纪的建筑。弯弯曲曲的通道把他们引领进一间巨大的前厅。前厅尽头，一块巨大的石板将背后的一切都挡住了。丹尼尔命令大家将其抬起来，当丹尼尔从下方的缝隙爬过去的时候，巨石突然滑落，丹尼尔被困在里面。

丹尼尔敲打着纹丝不动的巨石，空气渐渐稀薄。绝望时，丹尼尔看到一缕蓝色的幽光。拖着沉重的躯体，他慢慢靠近那迷人的蓝光。他不由自主地向那蓝色的光球伸出了手，脑袋里突然充满了奇怪的螺旋塔、无尽的沙漠和奇怪的几何形状。接下来，丹尼尔唯一能记得的就是巨石被抬起来的声音。阿拉伯人把他移送到安全区域，此时他的手里仍然紧握着宝球的碎片。

第二章 精炼厂
Refinery

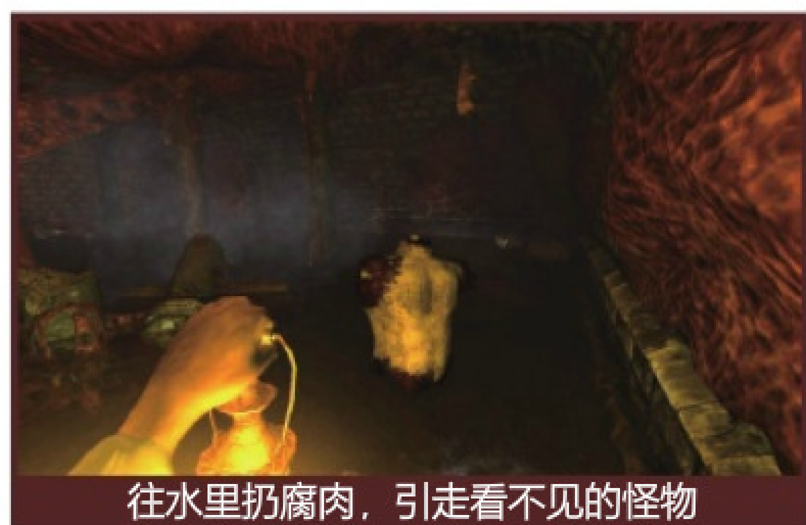
精炼厂里极度昏暗，伸手不见五指，气氛极为诡异。走过一段走廊，刚

进仓库，突然传来丧尸的咆哮，立即熄灯潜行。仓库里摆满了横卧的大木桶，走到内部一扇门前，发现门背后有东西挡住。门的右侧堆满了大大小小许多箱子，把箱子拖到一边，墙上露出一个半人高的洞。蹲伏着走进去，发现打不开的门后边原来顶着两只木桶。门旁有个转盘，转动它可以把遮住地下通道的木板吊起。但是发现有东西卡住了绳索。随便搬个箱子用来垫脚，前后抽动两下拔出卡住滑轮的木棒，然后再转动转盘吊起木板。半蹲着跳下地下通道，来到地下档案室（Cellar Archives）。

刚进地下档案室的时候，地面原本是干燥的。谁知眼前一黑，凭空冒出大量积水，已经没过了小腿。水里发出奇怪的响声，看不到怪物，但是确实有东西在水里踩着重重的步伐，溅起朵朵浪花疾速向丹尼尔奔来。来不及反应，丹尼尔被狠狠抓了一下，伤口流血不止，出于本能，丹尼尔拼命逃窜。慌乱之中，丹尼尔无意发现每当自己跳上箱子，脚上没沾水的时候，隐身怪物就不再追他了。于是他就从房间里的一个箱子跳到另一个箱子上，即使偶尔落水也不会被追到。来到刚进门右手侧的第一间房间，往上推墙面上的拉杆，然后迅速跑跳着穿过缓缓下落的机关门。

这是一间比较宽敞的房间，丹尼尔下水试了一下，仍然有隐身的怪物在水里蛰伏着。悲剧的是，这间房间里没有可以用来垫脚的箱子，只有出入口两扇门旁边有落脚点。丹尼尔发现门旁的箱子上摆着人类的残肢和躯干，心想既然怪物会追杀自己，这人类的腐肉应该也会有作用吧。于是拿起残肢远远地扔到房间的角落，果然隐身怪物闻声扑了过去，发出贪婪的吞食声并溅起血红色的浪花。趁着这机会，丹尼尔迅速奔跑到房间出口的箱子上。发现出口的门由门旁的阀门控制，旋转阀门需要踩在水里一段时间。于是丹尼尔又远远扔出一块腐肉，立即下水拧阀门，来到里面的小房间，拾取书架上的空心针（Hollow Needle），用空心针撬开门锁，进入档案室地道（Archive Tunnels）。档案室地道里仍然布满积水，但是却几乎没有可供落脚的地方。只好头也不回地一路狂奔，身后怪物的脚步声越逼越近，丹尼尔一头扑进后殿的铁门，再慢上一秒钟就会被撕成碎片。


搬个箱子垫脚，抽出卡住滑轮的木棒


往水里扔腐肉，引走看不见的怪物

背景故事：回归（Return）

在阿尔及利亚发生了地穴事件之后，赫伯特教授执意要求丹尼尔回英格兰。他认为丹尼尔需要休养恢复一段时间。回到家中后，丹尼尔取出用布包裹住的宝球碎片。丹尼尔想把它们拼合起来，但总是失败。

丹尼尔察觉到，宝球碎片在缓缓变换颜色、形状和质地，虽然变化很轻微，但通过精确的测量，丹尼尔还是验证了自己的想法。他立即去拜见了伦敦最好的地质学家，威廉·史密斯（William Smith）爵士。史密斯说这是正常现象，玻璃同样也会慢慢熔化变形，不过需要数世纪时间而已。史密斯的说法让丹尼尔心中的包袱减轻了一些，但他仍然觉得，这宝球并不是我们这个世界的产物。

第三章 后殿
Back Hall

几缕阳光从大窗户中斜穿进来，暖暖地照在后殿大厅的石质地板上。后殿比较开阔，这温暖的画面让丹尼尔心中紧绷的弦稍微放松了一些。后殿正中央是一座诡异的喷泉，此喷泉有婴儿的脸、爬虫的上身和成人的下身，涓涓细流从婴儿的嘴里轻吐出来。大厅左侧有通往内殿（Inner Sanctum）的电梯，但是给电梯供能的蒸汽发动机并没有启动，而机械室（Machine Room）的门锁住了，暂时进不去。只好逛逛后殿里的其他房间。

首先去2楼的宾客室（Guest Room），这是丹尼尔曾经居住的地方。宾客室并不大，只有3间房间，先在自己卧室的书桌上拾取撬棍（Crowbar），然后用撬棍撬开另一间房间的门，丹尼尔陷入回忆，提示自己机械房的钥匙就被藏在房间的某处。


婴儿脸、爬虫身、女人腿的诡异喷泉（阴影袭击过后，池里多出一具男尸）


亚历山大曾经做过大量虐杀动物的实验

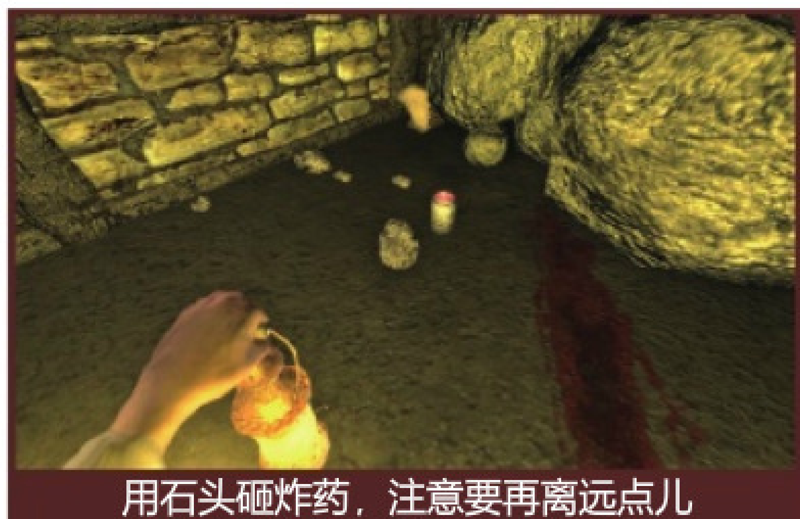
移走墙上的壁画，摔破里面的小瓶子，取得机械室的钥匙。就当丹尼尔准备离开的时候，门外传来丧尸的咆哮！丧尸不断用利爪拍击木门，眼看门就要被拍碎，因为房间狭小，自己马上就要暴露在丧尸面前。丹尼尔急中生智，迅速躲进大衣柜里，大气不敢出一声。丧尸拍碎木门后，在房间里转了一圈，发现没人便悻悻而去。

用钥匙打开机械室的门后，发现启动蒸汽发动机还需要3个控制杆，它们被放在书房（Study）里。来到后殿2楼的书房，丹尼尔发现一些血淋淋的狗头，并回忆起亚历山大为了某种实验而虐杀动物，硬生生地用锯子把活狗的狗头锯下来。当经过一排落地窗的时候，发现第一扇窗户上的玻璃很脆弱，随便在房间里找样东西，把窗户砸烂。然后在窗沿上不停跳跃，来到另一面打开的窗户。在里面的房间里拿到“电梯说明”文档和气流循环杆（Flow Cycle Rod），但是想要启动电梯还差两个控制杆。

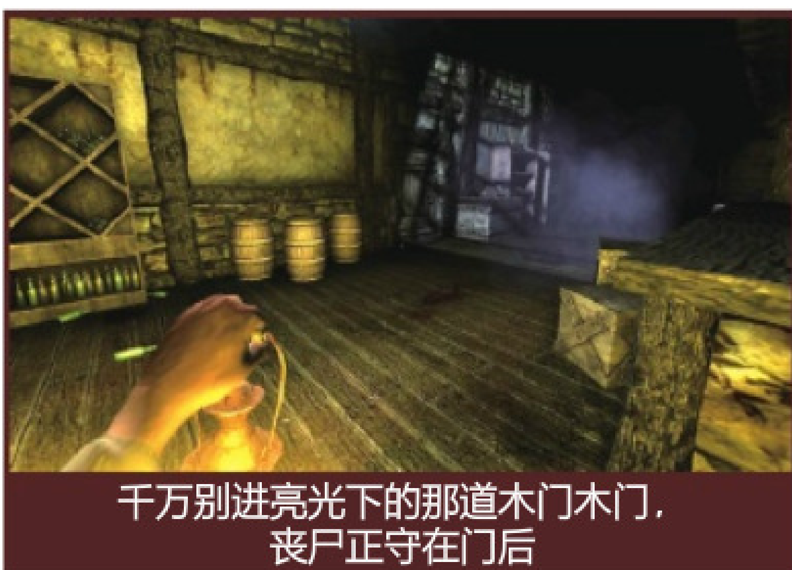
来到后殿一层下方的储藏室（Storage），储藏室里阴森可怖，让人感觉极不自然。在左面的小房间里拾取钻子配件（Drill Part），门外响起丧尸的低吼，在房间里安静地待一会儿再出去。在储藏室的另外两个小房间里找到另外两个钻子配件，然后把它们组合，得到手钻（Hand Drill）。丹尼尔发现通往储藏室内部的路被碎石封住了，他还找到一篇手记，提示储藏室里面的两个大桶的液体可以合成炸药。用手钻钻开贴着“主要”标签的大桶，用化学罐子接取流出的液体，然后再在“次要”大桶那里依法炮制，一瓶烈性炸药就做好了。把炸药放在碎石处，捡起一块石头，距离远一点儿（回避到木梯之后），对着炸药扔石头使其引爆。

当丹尼尔逐渐往储藏室内部走的时候，他能听到一个女人苦苦求饶的声音，她被人强迫拖拽着，地上还残留着一条断断续续的血迹。整个食物储备仓库都是漆黑一片，但是有一个木门，被一缕阳光照射着。丹尼尔抵不住诱惑打开了木门，看到……丧尸就在里面等着他。他重重地扣上门扭头就跑。跑到机械部件室的时候，耳边响起一声惨叫，那个女人被残酷杀


随便捡起个东西，把窗户砸了


用石头砸炸药，注意要再离远点儿

害了，地上留下一滩脓血。在最深处，捡起三位蒸汽杆（Trinity Steam Rod）和四相振幅杆（Four-phase Amplitude Rod），返回的时候注意躲避丧尸，那家伙不会轻易让丹尼尔带走控制杆的（刚拿到控制杆和走上爆炸处的木梯时要分别躲避一次）。


千万别进亮光下的那道木门木门，丧尸正守在门后

来到机械室，根据“电梯说明”的提示，先把压力控制杠杆调整为“下下上上上下”（加起来正好是“上8下8”），调整好后提示“气流很稳定”。然后下一层，在气流控制器那里插入控制杆，把气流循环杆插入圆圈里，三位蒸汽杆插入三角里，四相振幅杆插入方形插孔。下到最底层，捡取3个煤球放进小锅炉里，然后拉动锅炉旁的拉杆。最后在整个机械室寻找3个齿轮（均放置在明显位置），插在锅炉旁边的插杆上，拉动旁边的拉杆，电梯的蒸汽发动机就顺利启动了。此时追逐丹尼尔的暗影赶到，地上生出大量肉质组织，注意躲避。

背景故事1：启示（Revelation）

丹尼尔收到一封来自阿尔及利亚政府的文书，信上写到赫伯特的考古团队失踪了，法国（阿尔及利亚之前是法国殖民地）救援队只找到被遗弃的营地，却没发现赫伯特一行的踪影。

在遗弃营地里找到的东西被寄回英国，丹尼尔发现了赫伯特的远征日志。“经过1小时才救出丹尼尔”，看到这句话，丹尼尔极为疑惑，因为在缺氧情况下几分钟就会窒息，怎么会撑1个小时？日记后面写道赫伯特自己亲手带出了宝球，这让丹尼尔更加疑惑，如果他拿到了宝球，自己手里的碎片又是什么？

一天之后，丹尼尔成功拼合了宝球——表面完美无瑕浑然一体，就像工厂的球形模具。

背景故事2：魔鬼缠身（Haunted）

丹尼尔去大学里调查宝球的背景，历史系的泰勒（Taylor）教授告诉他，这种石球都是被祭司持有并作为太阳和力量的象征。正当丹尼尔要离开时，他无意中听到，地质学家威廉·史密斯昨晚离奇死亡。

丹尼尔潜入赫伯特的办公室，偷了他的通讯录，给上面的人发邮件，询问关于宝球的事情。丹尼尔收到一封与众不同的回信，信里写的极为简洁：我知道答案，我能保护你，速度来布兰能城堡。署名：亚历山大。这些天来丹尼尔一直被同一个噩梦折磨得不能入睡，虚空中传来非人的语言。他的医生泰特（Tate）帮他开了一些镇静剂。

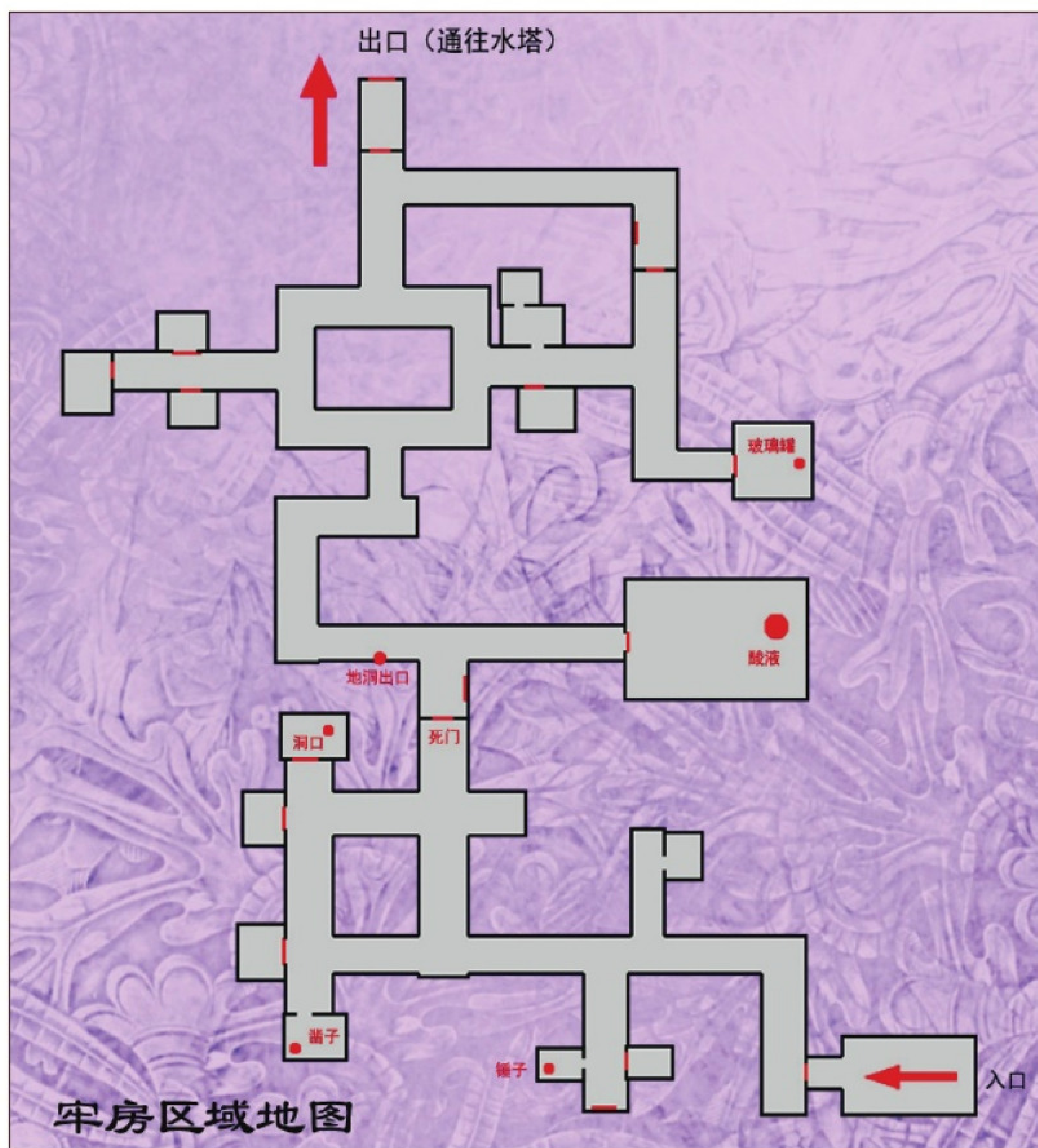
3天之后，与调查宝球有关的人都死了，四肢散落一地，脑袋被劈成两半。先是史密斯爵士，然后是泰勒教授，最后连自己的医生泰特都死于非命。丹尼尔害怕自己也会遭殃，俗话说急病乱投医，丹尼尔只好带着宝球去寻找布兰能堡的亚历山大男爵。

第四章 监狱
Prison

启动电梯，因年久失修，电梯下降过程中突然加速，墙上蹭出点点火星，丹尼尔眼前一黑，随着一阵剧烈的坍塌声，电梯跌落到了底层。从电梯出来是牢房区域，至于城堡中为什么会有监狱，丹尼尔回忆起亚历山大曾解释道，“作为男爵，我的职责之一就是典狱长。这里是关押罪犯的地方。”经过一段昏暗的走廊，刚想爬上一段阶梯，我们的丧尸老朋友又呼啸着扑了过来，赶紧躲起来。在监狱I区域的一间牢房里找到一把锤子（Hammer），在监狱II区域的角落的牢房里找到一个凿子（Chipper），然后在II区域另一角的房间里出现记忆闪


在牢房里发现一具男尸


躲掉丧尸后，发现厨房的门被抓个粉碎，触目惊心



回，获知曾经有一对母女被关押于此，母亲为女儿挖了一条地道，但因为时间紧迫，挖出的地洞太小，只能让儿童通过。先把床拖到一边，然后把锤子和凿子组合起来，用它们把床底的地道入口凿大一些，爬进地道。

爬出地洞，清理堵住洞口的碎石，来到监狱的北区。此处向右走是厨房，先向左走，一路沿着储藏室的指示牌，来到监狱IV区域深处的储藏室。拿到一个玻璃瓶（Glass Jar），回到洞口处，向右走进入厨房。进入厨房的时候，立即蹲在最里面的角落，丧尸即将破门而入。等丹尼尔颤颤巍巍地站起来时，看到厨房的门已经被抓碎，触目惊心。而丧尸已经不知所终。厨房里有一桶酸液，用玻璃罐装上满满一瓶。穿过牢房III区域来到水塔入口，发现门被铁锁紧锁，但是这铁锁并不怎么牢靠。先用酸液腐蚀铁锁，然后用锤子和凿子彻底敲坏它。

背景故事：布兰能堡（Brennenburg）

当丹尼尔来到东普鲁士森林深处的布兰能堡的时候，他觉得自己来到了世外桃源。雄伟的布兰能堡坐落在郁郁葱葱的山上，高高的塔楼俯视全境。亚历山大男爵，看起来又特别又亲切，对于丹尼尔的造访，男爵显得特别高兴。

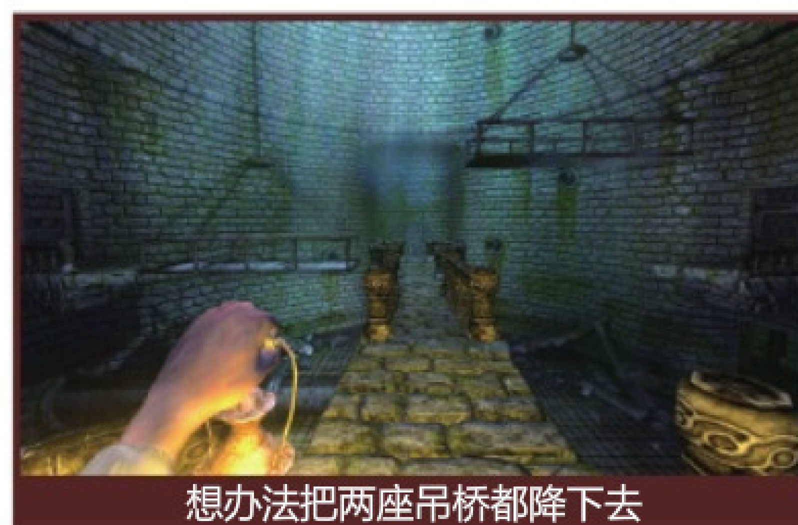
丹尼尔在客房里住下，天亮时他又被噩梦惊醒，亚历山大告诉他，宝球散发着不详的阴影，只要触摸过宝球的人，阴影都会慢慢接近他，为了夺回宝球，阴影会杀了所有挡道的东西。丹尼尔提出把宝球给扔了，亚历山大立即否决，表示即使这样也难逃一死，不如把宝球留着，放手做最后一搏——不过，对抗阴影要付出一些代价。

第五章 水塔 Cistern

“城堡下有一个规模巨大的地下喷泉，与城堡的供水系统融为一体。但是泉涌是季节性的，当下水道干涸的时候，就会滋生出大量真菌，产生致命气体。当然有一种解毒剂存在——但我们今天不必为此费心。”亚历山大第一次带领丹尼尔来到这里时，曾如是介绍。在水塔底部转转，发现地下道（Sewer）里充满了水。丹尼尔明白，如果想从地下道抵达内殿的话，就必须做两件事：1.放空地下道里的水；2.找到对抗有毒气体的解药。

先在下水道入口旁一个漏油的管道那里，用玻璃瓶接一些油，把油加在中央立柱上的控制杆上。上下扳动控制杆3次，把梯子降下来。爬上梯子，抬头看见两座吊桥，放下吊桥就可以进入左右两侧的房间了。扳动控制室（Control Room）门旁的控制杆，发现左侧的吊桥可以自如升降，但是右侧的却毫无反应。进入控制室进行维修。

因为有两座吊桥，控制室里的房间都是左右对称的。先到入口右侧的房间看看，发现3个铁砣正常的高度顺序应该是中间最高，右面其次，左面最低。来到左侧的房间，转动转轮来调整3个铁砣的高度，使得与右侧房间对称，直到室内喷气。然后转动门旁的阀门，来到里面一组控制室。依然是进行对称操作，把左侧房间里的控制杆调整为“下上上下”，此时耳边响起亚历山大的低沉的诘责声，像是用了隔空传声术一样：“丹尼尔，你在做什么？！”拾取桌子


想办法把两座吊桥都降下去


用石头去砸吊起桥的锁链


满地骇人的白骨

上的木质曲柄（Wooden Crank），来到最里面的房间，发现左侧墙面上引导气流的管道不见了。在整个控制室里寻找3个管道（均放置在明显位置），当丹尼尔想转动阀门打开中间的门时，转轮坏掉了。把木质曲柄插上去作为替代。把3个管道按照“I＋”的形状插在墙上，维修工作就完成了。


用手钻钻开尸体的头颅，再用铜管和空心针引流接种

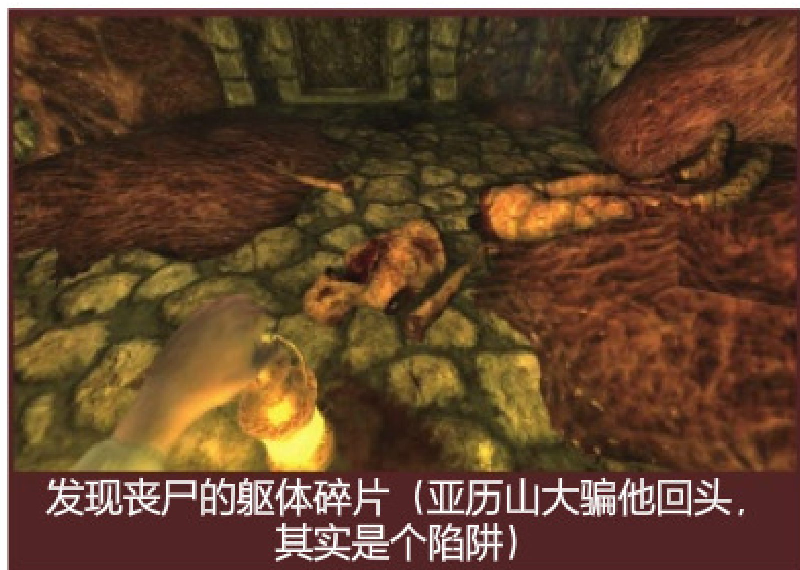
回到控制室门口，向下扳动右吊桥的控制杆，发现吊桥可以下降了，不料下降到一半的时候卡住了。丹尼尔突发奇想，找到了解决的方法。首先确保两个杠杆都是拉下去的状态，然后向上扳动控制左吊桥的杠杆。由于吊桥的升降有延迟，丹尼尔立即冲到左吊桥上，此时吊桥缓缓升起，升到比右侧吊桥更高的时候，丹尼尔后撤几步，一个加速助跑飞身跃起，重重落在右侧的吊桥上，“轰”的一声，右侧吊桥从卡住的位置被踩了下去。最后再放下左侧的吊桥，水塔两侧的房间就都能通行了。

先进入左侧标签为“水塔”的铁门，里面是控制下水道水位的地方。先往左走，捡起一块石头砸吊板上的链子，放下吊板。在最里面转动阀门。然后回到岔路口往前走，注意躲避3处热蒸汽，趁着间隙通过，转动第2个阀门。最后转动右侧第3个阀门，下水道的水就被排空了。

回到水塔，进入右吊桥通往的停尸房（Morgue）。在岔路口先往左走，在最里面一个堆满白骨的房间，找到铜管（Copper Tube）。丹尼尔记忆闪回，这里曾有个男人，醒来之后发现其他人全部惨死，疯疯癫癫嘶吼一阵子之后终于精神崩溃。回到岔路口往右走，房间里的试验台上平躺着一具男尸，全身发白，像是中毒而死。旁边有张便条，记载着毒气疫苗制作的试验。丹尼尔看看试验记录，再看看男尸，一拍大腿，明白了：这男尸正是中了下水道的真菌毒气而死，他的血液可以用来制作疫苗。说干就干，丹尼尔豁了出去，先用手钻钻开尸体的脑袋——虽然丹尼尔觉得恶心得想吐，却只能强忍着，再使用铜管和空心针把浆液引流出来，最后伸出自己的手让空心针扎透皮肤……完成这恐怖的疫苗接种之后，丹尼尔刚想走，门外响起丧尸的咆哮！丹尼尔刚才没注意到，这房间还连着其他两个房间，于是慌不择路，直接躲了进去。进去后才发现，这两个房间才是真正的停尸的地方！大量的尸体横七竖八地摆了一地，散发着浓浓的恶臭，丹尼尔只要一盯着尸体看，两眼立即模糊，耳朵里响起巨大的耳鸣声。丹尼尔一秒钟都不想待在这里，但无奈丧尸已经破门而入了，浓重的喘息声和低沉的吼叫告诫丹尼尔，此时出去只有死路一条。等到丧尸离开的时候，丹尼尔神智状态已经接近底线，两耳近乎失聪，双目看所有东西都是扭曲的……直到回到明亮的水塔里，丹尼尔慢慢才缓和了过来。

下水道里的水果然排空了，走到内部，四周散布着致命的毒气，但是丹尼尔已经对其免疫。刚刚爬下一段楼梯，双脚踩进下水道浅浅的臭水里，丧尸来了，赶紧再爬回去躲一会儿。丹尼尔心想，这爬来爬去真够折腾的。正前方是个飞速旋转的水轮，向右走，上下摇断一根锈蚀的管子（Pipe）。然后向左走，来到水轮的控制室，把机器I的拉手拉到最左，


丧尸来袭，除了两间停尸房之外无处可躲


发现丧尸的躯体碎片（亚历山大骗他回头，其实是个陷阱）

II的拉手拉到最右，此时能听到，房间里齿轮运作的声音最为缓慢，旋转的水轮也随之减速了。回到水轮那里，取出管子，卡住缓缓旋转的水轮，半蹲着从水轮下穿过。随后来到一间布满肉质组织的房间，房间里发现一具丧尸的躯干和残肢——被分尸为4截。往外走的时候，它的同伴来复仇了，赶紧躲在最里面的小房间里，在墙角蹲下。躲过一劫，出来后发现原本封住道路的铁护栏被刚才的丧尸抓破了。穿过铁护栏，来到一个回形走廊。刚才那只丧尸就在走廊的一侧守着，不让丹尼尔通过。丹尼尔灵机一动，捡起一块儿石头，往丧尸的右边儿扔了过去，丧尸果然中计，闻声扑了过去，丹尼尔立即从回廊的左侧绕了过去，并注意半蹲潜行，不要弄出水声。当丹尼尔踩到干燥的地面上的时候，立即撒开腿狂奔，丧尸也察觉到被戏弄了，呼啸着穷追不舍。丧尸越追越近，眼看就要抬起利爪拍翻丹尼尔，千钧一发之际，丹尼尔飞身跃起爬上一段几十米长的梯子。抬头一看，这正是中殿（Nave）里的水井……

背景故事：发现（Discovery）

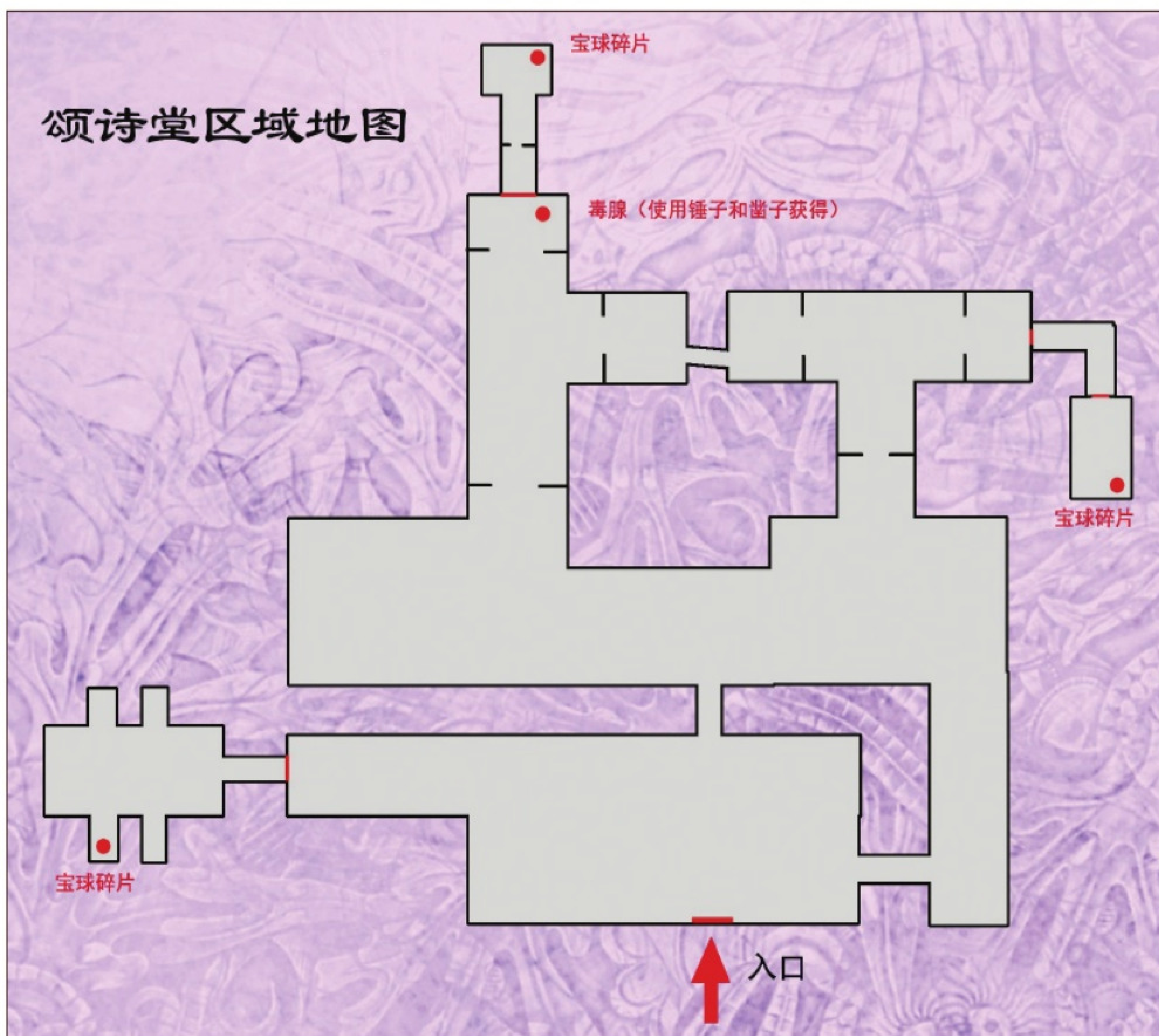
亚历山大是个博学的人，堪比文艺复兴时期的达·芬奇。亚历山大带领丹尼尔依次参观了用于研究解剖、炼金术和植物学的书房，让丹尼尔大开眼界。参观完毕，亚历山大取过丹尼尔带来的宝球，他把一股蓝色的幽光从宝球中引导出来，就像丹尼尔在阿尔及利亚墓穴中看到的一样，好像身处印象的大漩涡之中。突然蓝光中冒出一丝血红，墙壁随之震动崩裂，亚历山大迅速拿衣服罩住了宝球，墙上的腐肉般的东西才消失。亚历山大解释说这就是宝球的阴影，想要驱逐阴影，丹尼尔就应该准备好明天地牢里的仪式。

丹尼尔意识到，当宝球释放蓝光的时候，亚历山大好像不仅仅为了阻止阴影，而是释放了宝球的潜能，也许他正在试图获取宝球的力量？丹尼尔懒得多想，因为此时听从亚历山大的安排是他唯一的选择。

第六章 中殿
Nave

爬出深井来到中殿，左侧的房间是

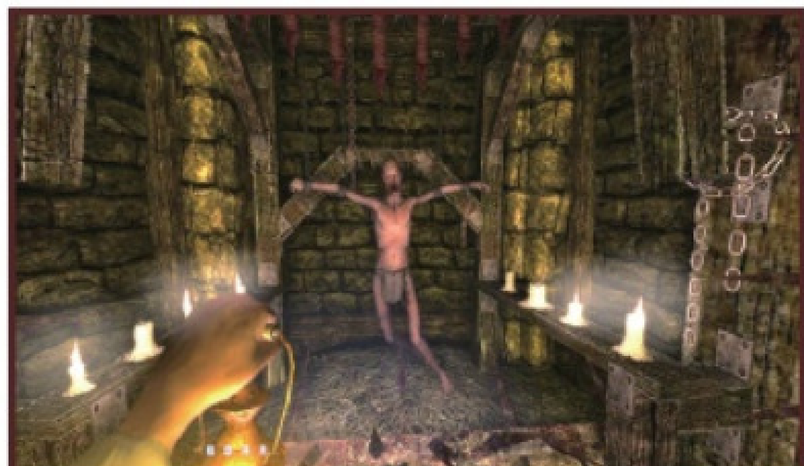
个控制室，但是墙上的两个拉杆都不能使用了，机器的某些部分可能出现故障。丹尼尔心想，难道自己是修理工么？怎么一路上所有机械都是坏的……抱怨也没用，盘旋着走下一段昏暗的石梯，来到中殿的大厅中。刚刚步入大厅，丹尼尔看到一个被镣铐禁锢的老头，瘦骨嶙峋皮肤干枯，下巴不见了，面容甚是骇人，和丧尸相比都有的一拼。丹尼尔不禁倒吸一口冷气。靠近一些，丹尼尔听到微弱的呼救声，“救救我……拉动开关……”丹尼尔看他虽然面容可怖，但毕竟年老衰弱，不会有什么威胁，就拉动开关救了他。



老头叫阿格里帕（Agrippa），说自己被禁锢在这张枯老的人皮中已经有数百年的时间了。他曾经也是个名人，通过偶然的机会得到了一个宝球。亚历山大把他骗到城堡，想利用宝球打开尸魂界的传送口。阿格里帕识破了亚历山大的计谋之后，就故意把宝球弄碎，分散成6块儿藏了起来。失去了宝球，他自己对于亚历山大来说就没有了利用价值，于是亚历山大给他注射了某种药剂，使他头脑存活下来而身体永远不能动弹。

丹尼尔提出要赶往内殿杀了亚历山大，不便多聊。阿格里帕随即否决，“这是不可能的，没有宝球，亚历山大也进不了内殿……什么？他拿了你的宝球？这就麻烦了。还有补救的方法，我告诉你我的宝球碎片的位置：袖廊（Transpet）里有3个，颂诗堂（Choir）里有另外3个，把它们拼起来，就可以用宝球进入圣所了。”丹尼尔道谢后刚想离开，阿格里帕突然说：“如果你想去阻止亚历山大的话，能不能带上我呢？”丹尼尔纳闷了，你这身枯老的身躯连站都站不稳了，怎么行走呢？阿格里帕说你可以把我的头砍下来带走……（至于如何砍下阿格里帕的头，详见“阿格里帕的支线任务”。）

丹尼尔发现通往袖廊和颂诗堂的路被两道厚重的闸门封死，他想到控制室里正好有两个拉杆，估计就是控制这两道闸门的。因此要先想办法修好机器。阿格里帕左边有张拷问用的铁床，爬上去，翻开屋顶的木板，随便找个箱子垫脚，拨动中间那个停转的齿轮，机器就修好了。回到控制室，扳动两个拉杆，升起两道闸门。回到阿格里帕那里向左走进入袖廊。袖廊的内部空间极为宽敞，空荡荡的大厅中，只有正中央有


解救老头阿格里帕


会根据主角神智状态而变化的亚历山大的画像


记录着施虐方法的图片


袖廊笼子里的尸体待会儿会离奇消失

一条盘旋上升的楼梯，通往小阁楼，还有几个用来悬吊尸体的笼子，除此之外就空无一物了。袖廊的3面墙上分别有个小门，里面是刑讯室。每个刑讯室都摆着一套刑具。对于强奸犯，有套把强奸犯倒挂，两腿叉开，用锯子从两腿之间往胸部锯的刑具；对于妇女犯人，有脚下绑上重重的铁块，然后强行吊起的刑具；对于纵火犯，有锋利的锥形刑具……总之这些刑具都极为残忍，而且受虐的犯人还不会立即死亡，死前都会忍受较长时间的强烈折磨。丹尼尔通过记忆闪回，想起这些刑具自己都是亲手“玩”过的！一想到这些丹尼尔头脑立即嗡嗡作响。难怪丹尼尔会选择喝下失忆药水，这些虐杀的回忆会让任何正常人精神崩溃。书归正传，在每间刑讯室里都能找到一个宝球碎片，找到3片之后赶紧离开。

来到袖廊对面的颂诗堂，这里的空间比袖廊更为开阔，到处耸立着巨大的石柱，抬头望不到顶。这里丧尸出没得极为频繁，但由于环境昏暗，关掉手提灯之后，甚至可以和丧尸玩绕柱子的游戏，绕几圈把丧尸绕晕然后扬长而去。和袖廊一样，颂诗堂的3个方向同样连着3间拷问室，里面的刑具一个比一个更残忍，朦胧的血雾似乎在昭示，不久前就有人惨死于极端的折磨之下。在3间拷问室里找到3片宝球碎片，然后迅速撤离。

看到丹尼尔已经集齐6个宝球碎片，阿格里帕显得格外高兴。他说现在丹尼尔就可以进入内殿阻止亚历山大了。中殿与内殿是通过高坛（Chancel）来连接的，刚进高坛没走几步，3个丧尸如虎狼般猛扑而来，丹尼尔躲闪不及，被狠狠地拍晕在地。

阿格里帕的支线任务1：

阿格里帕表示，如果在打开传送口的时候，把他的头扔进去，就可以杀掉正在施法的亚历山大。不过，如果想在活着的情况下把他的头砍下来，则需要事先服下一种秘药。这种秘药的配方掌握在一个叫约翰·维尔（Johan Weyer）的人手里，如果发现关于他的消息，请立即告知。

打开通往颂诗堂的闸门之后，在颂诗堂门外的一间房间里找到约翰·维尔的笔记，得知不死秘药的配方（非必要步骤）。配方写着，把麻醉剂（Paralyzer）、人类血液（Vitae）和神秘物质（Tampter）这3种东西混合，即可得秘药，服下秘药的人，即使头颅被砍下也不会死亡。

下面进行物品的收集：1.先到中殿里有两层牢房的地方，在二层的桌子上捡起肉（Meat）。来到袖廊门口的房间，里面有口井，把肉挂在井绳上，转动摇把，把肉降到井底，听到有怪物在井底啃食的声音。待啃食完毕后，把井绳拉上来，得到“剩下的骨头”（Reminds）；2.来到袖廊，爬上盘旋而上的梯子，在阁楼里的书桌上捡取绳子（String）；3.来到颂诗堂，在正前方的拷问室前，有一株绿色的毒蘑菇，用锤子和凿子砸烂，取得毒腺（Poison Gland）。以上3种物品的收集请务必于越狱之前完成，否则袖廊和唱诗厅会因坍塌而封闭。

背景故事：仪式（Ritual）

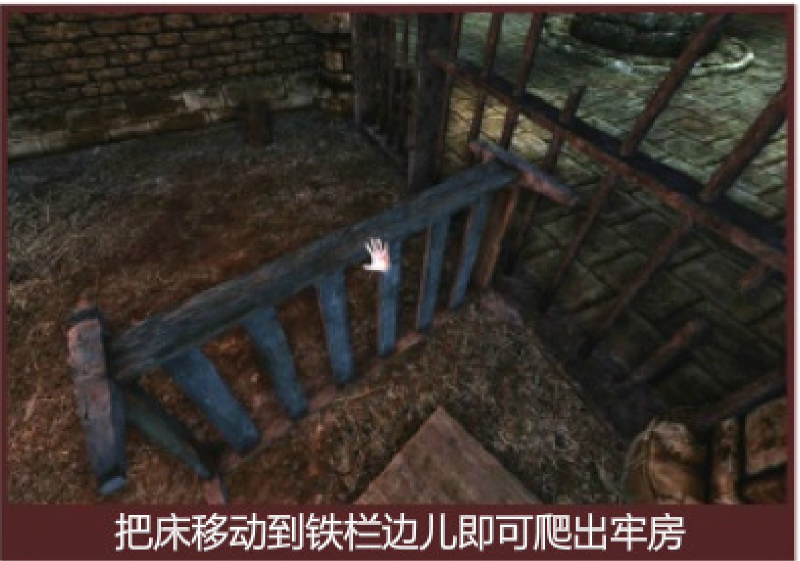
之前亚历山大并没有向丹尼尔提起驱逐阴影的仪式到底是怎样的。今天亚历山大带领丹尼尔来到地牢，要求丹尼尔虐杀犯人，而且别人做未必起作用，必须由丹尼尔亲手执刀。这使丹尼尔感到仪式太过疯狂，亚历山大则耐心地劝导他，这是驱逐阴影的唯一办法，况且这个犯人是个无恶不作的杀人犯，死有余辜。

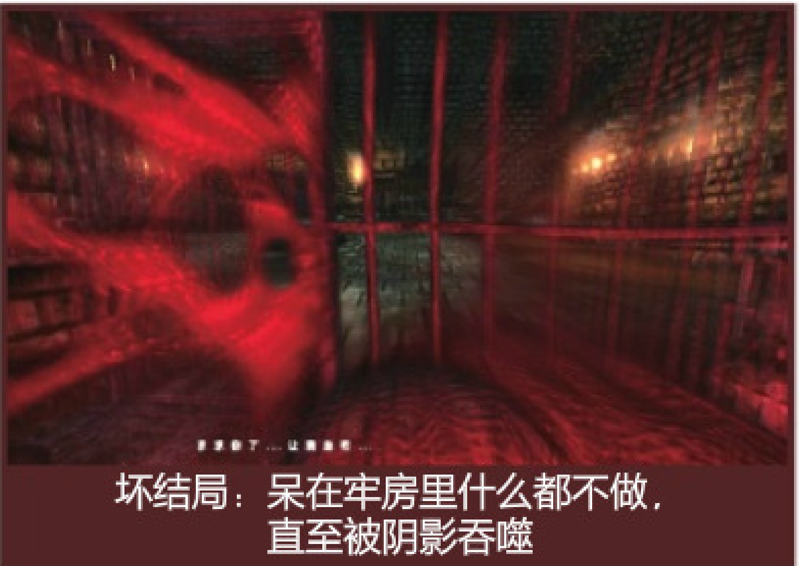
尽管丹尼尔的手不停地发抖，全身冒着冷汗，但还是没有反对，他认为亚历山大在救他的命，他只能这样做。

然而，血液计划并没能成功。阴影向城堡深处追了过来。亚历山大认为杀掉的人还不够多，于是递给丹尼尔一把匕首，让他割下另一个犯人的鲜肉。丹尼尔说服自己，这犯人是个恶魔，一个冷血的杀手。于是丹尼尔举起利刃疯狂地刺了下去……

第七章 越狱
Cells

醒来之后，丹尼尔发现自己身陷囹圄。刚才拍晕他的丧尸，看到牢房里的丹尼尔还算老实，就一瘸一拐地离开了。这更让丹尼尔确认了一个想法：这些丧尸并非无脑嗜血的怪物，而是受亚历山大控制的爪牙。此时空中传来亚历山大的声音：“我对你毫无保留，你和我有太多的共同之处。你真的喝下了失忆药水？难怪会做出这么多违背你当初的意愿的事情。”事到如今亚历山大依然试图说服丹尼尔放弃复仇，他继续说：“我会再给你一次洗心革面的机会。只要你待在这里阻止阴影。”


把床移动到铁栏边儿即可爬出牢房


坏结局：呆在牢房里什么都不做，直至被阴影吞噬

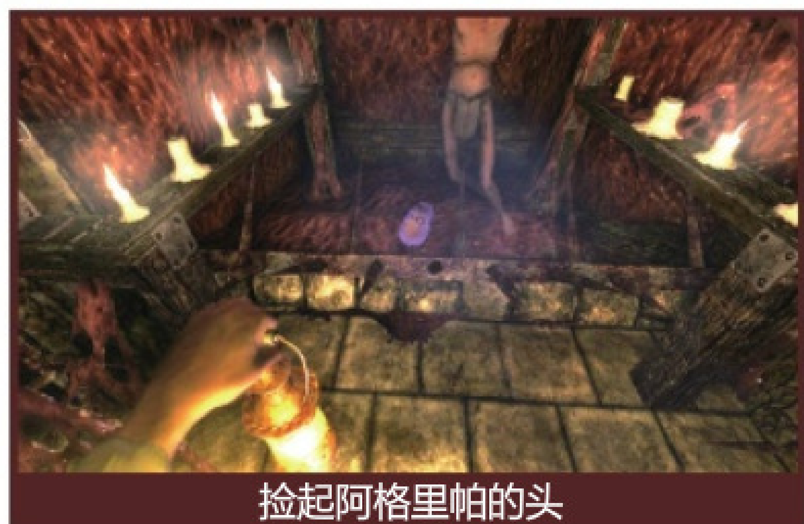

在实验室里制作维尔的秘药

结局1

什么都不要做，待在牢房里15分钟，地上墙上逐渐生出腐肉，丹尼尔最终被血红的阴影吞噬（这是结局，而非死亡，因为出现了制作人名单和通关密码：odn314，这个密码意为“坏结局”）。

丹尼尔当然不会坐以待毙，他发现关押他的这间牢房极不结实，铁栏和墙壁都有破绽。先掰断铁栏上一根松动的铁棒（Iron Bar），捡起它，把床侧起来拖到上面有缺口的铁栏的下方，跳到床板上，蹲着走出去。或者，在牢房的墙壁上可以找到一块松动的石头，用铁棒把它撬开（别忘了再把铁棒捡起来，后面还有用），拉动隔壁牢房里松动的木头，使得墙体坍塌。走出牢房后，来

到出口旁的管道那里，发现出口的钥匙就在里面，但是够不到。先把铁棒插到管道里，然后在另一间牢房找到一个木桶（Wooden Bucket）。走到中央水井那里，逆时针转动摇杆升起井绳，把木桶挂上去，然后再摇下木桶，打出一桶井水。对着藏有钥匙的管道冲水，钥匙就叮的一声落到了地上。


捡起阿格里帕的头

丹尼尔迫不及待地打开出口，冲了出去，此时大地摇晃了起来，丹尼尔身后亮起了血色的光芒。他知道这正是阴影的核心！那道红光迅速逼近丹尼尔，经过之处如摧枯拉朽一般，吞噬一切，只留下血红色的腐肉。丹尼尔头也不回地一路狂奔，推开一扇铁门回到了中殿，暂时勉强摆脱了阴影的追杀。

阿格里帕的支线任务2：

越狱之后，由于阴影的侵入，整个城堡里许多墙体都坍塌了。中殿由此打开了两个新的房间，一间位于阿格里帕的左侧，另一间位于刚走下旋转石梯的地方，是间实验室。先把绳子和玻璃瓶组合起来，穿过狭小的墙洞，来到阿格里帕左侧的房间。在架子上取得骨锯（Bone Saw），掀开地上的小铁板，使用带线的玻璃瓶，采取下面的血样。

来到实验室，房间里有3个仪器，先把血液放到右边的仪器上加热再取回，然后打开中间的仪器的仓门，把剩下的骨头放进去，在管头处放上玻璃瓶，关闭仓门，拉下拉手。最后把毒腺放在最左面的榨汁仪器中，玻璃瓶放在榨汁机下面，摇动摇把，即可得到“维尔的秘药”（Weyer's Tonic）。

配制好秘药后，拿到阿格里帕那里让他服下，随即用骨锯锯下他的头颅，就可带着他的头颅进入内殿了。

背景故事：探访与堕落（Visit & Downfall）

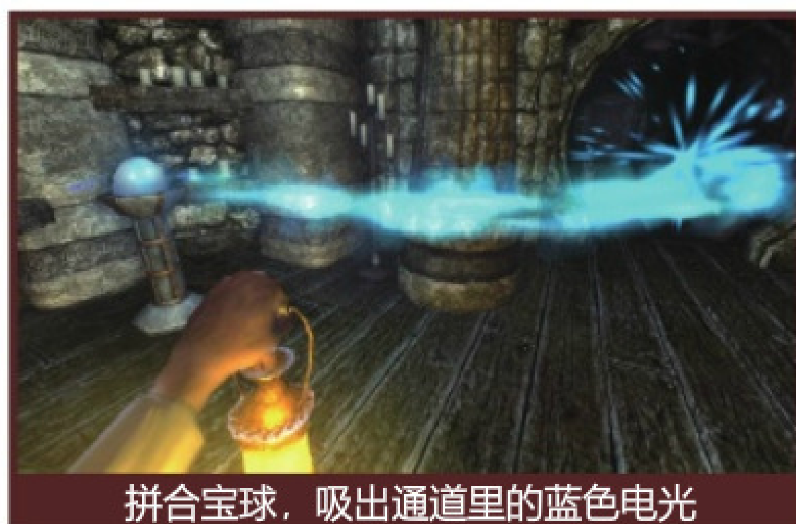
亚历山大告诉丹尼尔，今晚他们就要解锁宝球的能量，并永恒地放逐追杀你的阴影。但是，城堡里能杀的人全都杀光了，需要折磨更多的活人来为仪式献祭。于是，亚历山大和丹尼尔决定外出“探访”。

他们来到城堡附近一个小村子，这里定居者一个农民以及他的妻子和3个孩子。由于他们的“访问”是毫无预兆的，亚历山大可以不动声息地击倒那个农民，同时丹尼尔去抓妻子和儿童。然而过程并不顺利，有个小女孩逃跑了，丹尼尔沿着向上的楼梯一路猛追……

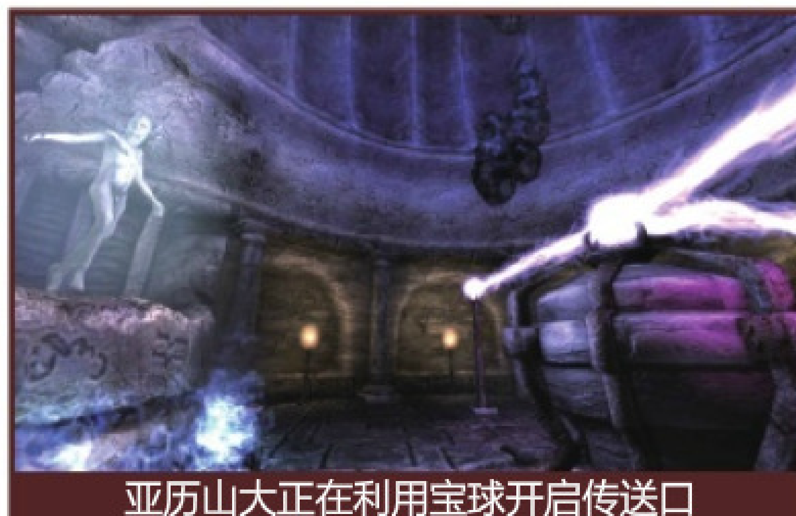
丹尼尔心想自己到底变成了什么？为什么会杀掉无辜的人来拯救自己的生命？自己彻底变成了一个冷血的杀人犯！

最终章 内殿
Inner Sanctum

再次进入高坛，在高坛正中央的三岔路口处，往左拐，在房间里的架子上获取桶装焦油（Bucket of Tar）。捡起一块石头，走下一段阶梯，砸坏房间里


拼合宝球，吸出通道里的蓝色电光

带有3个巨大齿轮的机器。机器转动得很猛烈，砸的时候距离远一点，以免伤及自己。回到三岔路口继续往前走，前方是一条拱形通道，里面弥漫着幽蓝色的电火花，无法靠近。拱形通道前有个小石坛，先把桶装焦油倒在上面，然后把6个颜色不同的宝石碎片放上去。说来也很神奇，这些碎片原本是不同颜色的，但是一放到一起就自动拼合，变成了统一的天蓝色。当宝球拼合完毕后，通道


亚历山大正在利用宝球开启传送口

里的闪电幽光全被宝球吸了进去，通道此时就可以安全通过了。

推开门，进入内殿。走下一段阶梯，身后泛起红光，大地颤抖，阴影再次追了过来，赶紧拉动门厅立柱上的拉杆，关上身后的门。同时门厅两侧的门也打开了，进入左侧的房间，丹尼尔发现了一篇自己写的日记，日期为1839年8月19日，题目为复仇（Revenge）：

“这不公平！不能怪我，我是被那个魔鬼蛊惑了。他玩弄了我的良知，然后丢下我一个人面对暗影。那个卑鄙小人，他认为偷走那神力后就能杀死我？

“亚历山大，我要宰了你！如果阴影在伦敦或者阿尔及利亚抓到我，我不必受此侮辱。你让我成了一个杀人犯，一个怪物！

“现在，我只能等死了。我太虚弱了，甚至都站不起来。我眼中的泪水模糊了一切。现在就跟我折磨过的人一样残破不堪。我宁愿像他们一样去死也不要受此折磨。”

看过日记的丹尼尔更加坚定了自己阻止亚历山大的决心。面对亚历山大之前，先做个小仪式，在左侧的房间里触摸血池，然后站在地上有八芒星图案的地方，再在右侧的房间依法炮制。最后推开宝球室（Orb Chamber）厚重的大门。

“我一直在疑惑你是否会现身。”亚历山大全身赤裸，平静地说道。他正悬浮于半圆形的石坛之上，石坛被蓝色的幽火包围，无法靠近。宝球室的中央有座灵龛，丹尼尔的宝球正置于灵龛之上，灵龛周围有3根石柱，正在源源不断地向宝球输送能量。这能量正是众多被折磨致死的怨灵所汇集起来的。

“我发现阿格里帕说服你为他办了事。告诉我，我算是大恶人么？”丹尼尔双唇紧闭，没有回答，亚历山大继续问道：“你难道一点儿也看不到我的好？或者阿格里帕的邪恶？”看到丹尼尔并不作答，亚历山大便也不再废话，两人陷入了沉默。

结局2（复仇结局）

丹尼尔再也不会上亚历山大的当，再也不会被他的言语所蛊惑。丹尼尔沉默不语，立即动手破坏传送口的召唤仪

式，即推倒仪式用的石柱（按住鼠标左键后身体移动）。亚历山大此时正在维持施法，无法走下石坛阻止丹尼尔，立即苦苦求饶：“停下来，丹尼尔！我们就快成功了——我求你了！”丹尼尔懒


复仇结局：杀死亚历山大并离开布兰能堡

得理他，立即把剩下的两根石柱全部推倒。失去能量供应的宝球立即消失不见了。“你这蠢货！你把我们全毁了！”说完这句话，石坛上的亚历山大身体化为一缕青烟，痛苦地死去了。

丹尼尔拖着沉重的步伐，从城堡的最深处，朝着出口缓缓前行。一路上看着自己曾经走过的痕迹，丹尼尔心生感慨：“这是我最伟大的胜利，而且我永远都不会回头了。你觉得我是因为害怕而逃离布兰能堡？呵，正相反。我已经洗清了自己的罪恶，我做出了贡献，我把那个可怕的男人（亚历山大）送给了他们（被折磨死的人们）……”说着，丹尼尔来到了城堡的正门，门外正是无限明媚的阳光……

结局3（好结局）

两个人都在静静地等待传送口打开的瞬间。几分钟后，宝球充能完毕，传送口逐渐显形，亚历山大得意地说道：“你看见了么，丹尼尔？另一个崭新的世界——难道它不漂亮么？我终于能够

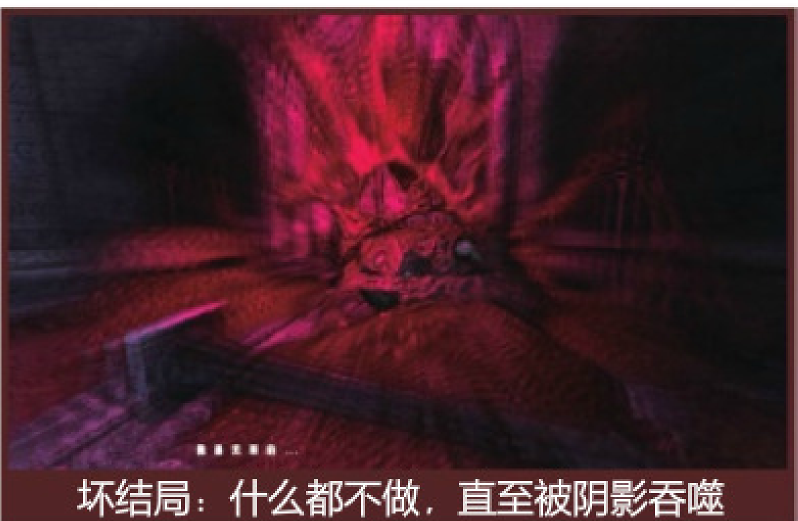

好结局：传送口开启瞬间把阿格里帕的头扔进去

回家了！”最后时刻亚历山大露出了邪恶的真面目，“但是你……我很抱歉，丹尼尔。你不能进来，你身上有阴影沾上的污点，不管怎样它都会吞噬你。”

“你这个傻瓜，没想到我留有后手吧！”丹尼尔反戈一击，把阿格里帕的头扔进刚刚打开的传送口中。亚历山大身体蜷曲，痛苦地死去了。此时阴影也追入了宝球室，丹尼尔眼前一黑，晕了过去。醒来后，发现自己四周一片黑暗，向前走几步，看到前方闪烁着星星点点的蓝光。“不要担心，丹尼尔。”耳边响起阿格里帕的声音，“一切都会好起来的……”原来阿格里帕把丹尼尔一起带到了尸魂界……

结局4（坏结局）

丹尼尔觉得，或许应该再相信亚历山大一次？也许亚历山大真的会驱除阴影，带着他一起离开？于是他傻傻地


坏结局：什么都不做，直至被阴影吞噬

等在原地，看着传送口打开，目送亚历山大进入传送口，什么都没做。直到传送口消失了，丹尼尔才感到后悔，但是已经来不及了。阴影破门而入，殷红的腐肉把他的躯体折磨得痛苦不堪。临死前，他的耳边响起怨灵们痛苦的求饶声，丹尼尔就在这肉体和精神的双重折磨下，含恨离开了人世……

超级机密（Super Secret）

游戏的前三种结局都有通关密码，其中复仇结局（破坏3根柱子）密码为“Ike271”,好结局（扔阿格里帕的头）密码为“try299”，坏结局（什么都不做）的密码为“odn314”。

在游戏的目录下，有个redist文件夹，在里面可以找到一个加密的rar文件，名为“super_secret.rar”（即Amnesia - The Dark Descent\redist\super_secret.rar）。把三种结局的密码组合起来，得到“Ike271tyr299odn314”，这就是“超级机密”压缩文件的解压密码。

解压后的文件夹里包含：人物、怪物、场景的概念图，早期演示视频，开发引擎演示视频，以及各种PDF、DOC、PPT格式的背景资料文档。



今年的国际电子消费展（CES 2011）结束了，对于像我这种数码爱好者来说，没能亲手摸到那些产品真是个莫大的遗憾，不过好在一年中不只有CES，惊喜时刻发生在世界的每个角落！或许过两天我们能见到“PSP2”样机在网上拍卖了（我一厢情愿的认为这是真的）。这期我们来看些稀罕玩意，它们有的很贵，有的暂时还买不到……当然，总有一天还是能买到的，只是质量可能没有保证，毕竟是“山寨”出的产品嘛。

还玩模拟赛车？去飞一次吧！
——Hammacher座舱飞行模拟器



“你的飞机能借我开一下吗？或者放我到驾驶室玩玩也行？”我很诚恳地向一位老友请求，他现在是战斗机飞行员。之后他回复说：“你这辈子都没可能。”尽管我也知道这是不能实现的，但还是有些失落，尤其对从小到大看《舒克和贝塔》无数遍的我来说，心中还是埋下了点东西——小时候我常幻想自己是一只耗子，驾驶玩具飞机在天空翱翔……可以说，玩模拟飞行游戏是一种极佳的情感释放，而追求真实的人一般玩《微软模拟飞行》，喜欢爆炸、不明飞行物的朋友都去玩《皇牌空战》，只是无论怎么玩，他们都局限在鼠标键盘、游戏手柄之上，即使买个专用摇杆，也无法模拟出飞机上那些奇奇怪怪的按钮。


从这个角度看还挺像健身器械

如果你有足够的钱，或许可以买个Hammacher Schlemmer最近上架的“飞行座舱”试试，这个售价7 000美元的游戏机据说非常拟真。它在座舱中安置了和真实飞机一样的控制系统，控制杆的手感和真正飞机极其相像。它能模拟出飞行中的颠簸、震颤，还有各种按钮、开关、无线电，座椅周围共有5个扬声器，座椅下还有1个低音喇叭，能让玩家在操作过程中被声音完全包围。它附送的游戏是《微软模拟飞行X黄金版》，有23种可驾驶的飞机，其中包括很多航空公司在使用的“波音747-800”。其余硬件并不神秘，包括一台戴尔Studio XPS台式机，它的操作系统是Windows 7。主显示器是一台28英寸宽屏液晶，分辨率是1280×720。副显示器20英寸，就放在主显示器下方，用来模拟仪表板。厂商还特意说明，这个东西必须先钱后货，不能货到付款，而且付款后要等3～4星期才能收到货，也就是说它不是批量生产，而应该是爱好者自行组装的。

可以用来培训恐怖分子吗？

看过这个产品后，我突然想起了喜欢劫持飞机的恐怖分子，如果他们训练时每人配上一套，晚夜攻习，岂不是更恐怖了？于是我又咨询了飞行员朋友，问他一般人是否玩过这个东西后就会开飞机了。他轻蔑地表示完全不可能，那只是一台游戏机而已，离真正会开飞机差得多呢。另外，我们能看出这个产品并不复杂，主要配件都可以很容易买到，只是组装、调试比较费时间，导致售价奇高，如果是我们国内厂商批量生产的话，售价或许能降一半……


仪表盘看起来很带劲儿，可它不是触摸屏

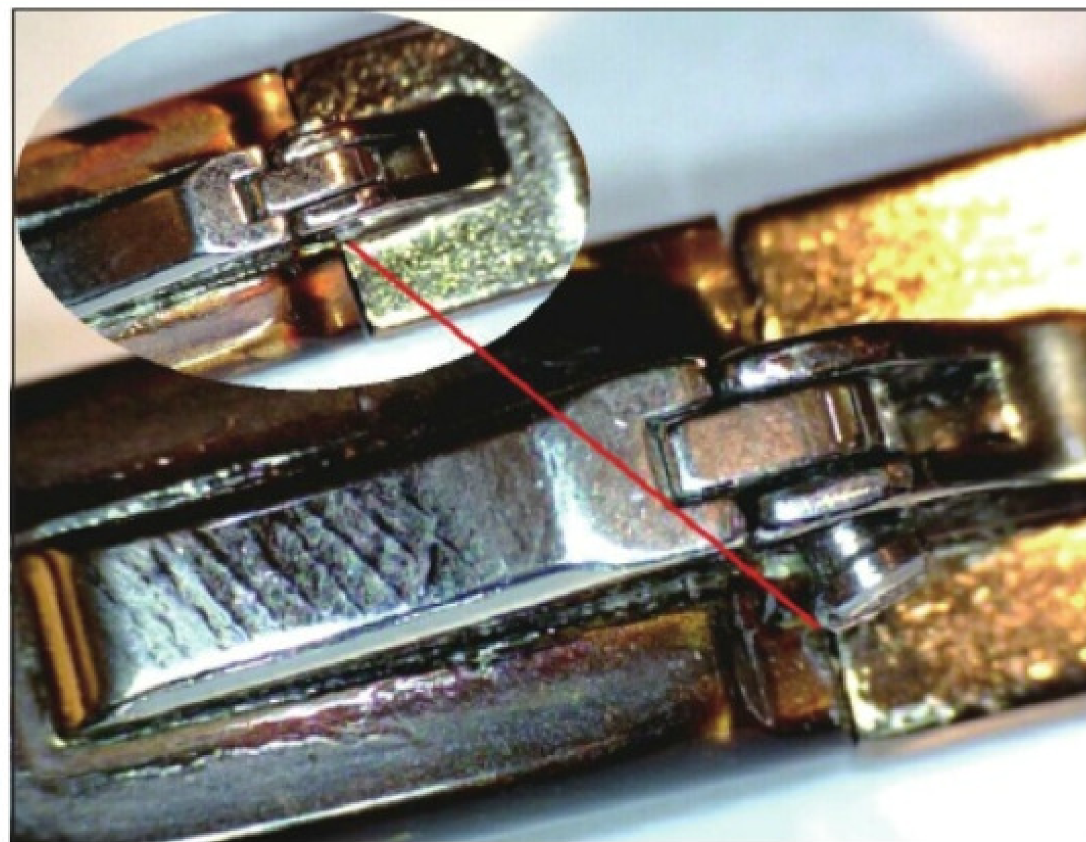
让它们都变得更大吧！
——USB显微镜



电脑上的USB接口几乎是万能的，除了连接各种常用设备外，大家应该也都玩过各种小台灯、风扇、加湿器吧，不过它们缺乏新意，试过后很容易就没兴趣了。Firebox刚推出了一个有趣的“USB显微镜”，售价约400元，放大倍数是20～200x，尺寸是7cm×14cm×12cm，你想知道身边的东西变大后是个什么样子吗？它可以满足你的好奇心。“显微镜”不仅能看，还能将放大后的图片保存，甚至可保存成视频。这个小东西摆在桌面上很好看，尤其当你觉得无聊时，可以随手抓来把玩，用它观察

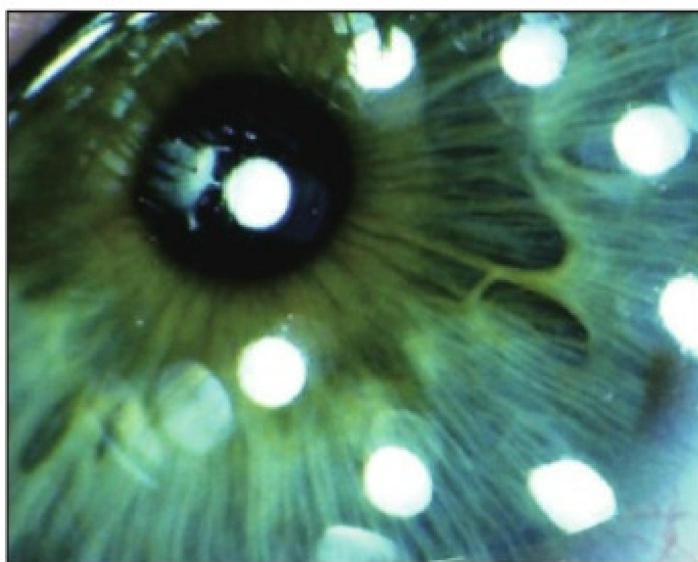
放大后更脏了

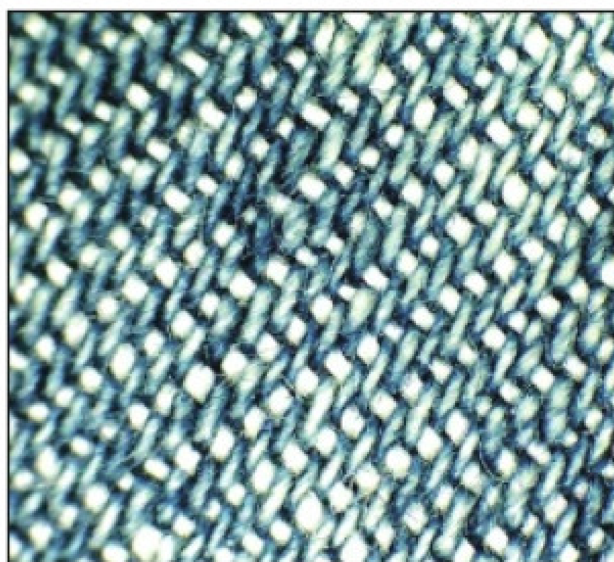
常听说学医的人多有洁癖，因为显微镜下的世界太脏乱，到处都有小动物游来游去。这个USB的小玩具虽不是真正的显微镜，看不见细小的微生物，可当你用它来观察男友送的玫瑰花时，很可能会找到一些小虫——它们用肉眼是难以察觉的。或者你不爱勤洗手时，也可以用它来看一下自己，当发现皮肤纹理中积满异物时，或许就会喜欢上肥皂泡了。这个小东西还适合送给小朋友，帮助他们做实验，了解大自然的神奇。


可以用它来辅助修理精密的零件

一下身边的世界，你一定会觉得世界变得更有趣了。

它还有一个“豪华版”，放大倍数是20～400x，售价约合人民币450元，除了光学性能稍好之外，像素也相应提高，达到了200万，而普通版只有130万。豪华版尺寸也更大，为7cm×20cm×12cm（这给人的印象是只需多花50元就能买到更划算的，其实那不过是一种销售策略罢了）。它们可录制的视频为AVI格式、30帧、分辨率1280×960，通过所配的4个LED照明灯，使亮度能达到600流明。


放大后的眼睛，看起来很怪


衣服的布料看得更仔细

多个照镜子的理由
——NEC体温镜



多少年来，男人面对镜子时无非是刮胡须，或看看自己的外表是否得体，而女人面对镜子时多是梳妆打扮，以让自己看起来漂亮些，吸引其他人的目光。还有一部分不太在意外表的人，他们很少出现在镜子前，照镜子对他们来说也是个浪费时间的事。为了挖掘镜子的作用，并帮助这部分人改变生活习惯，日本NEC推出了“体温镜”，它在CES 2011上展出过，能为那些不喜欢照镜子的人多找到个关注仪表的理由。

使用时，站在它前面约30cm处，镜子表面就会显示出体温，如果高于正常值，它还会发出报警。除此之外，它还能显示日期、时间、湿度、温度等信息。它的售价不便宜，大概7000～8000元人民币，且只能在日本买到。


注意镜子上有个探头，应该就是通过它来测量体温的，所以说镜子还是镜子，只不过是多了个红外测温功能就变成魔镜了

需要更多功能

记得在网上看过一个视频，一个老外在洗手间里照镜子，镜子上就神奇地显示出了当天的天气、新闻及好友的情况，之后老外用手在镜子上随意地比划了一下，镜子完全成了显示器，开始播放球赛。后来知道这个镜子只是科技假象，目前市面上还见不到任何类似产品，可是它也给了我们很多启发，不光是镜子可以作为显示器，我们生活中的其他常用的东西——比如马桶，它或许还能成为豪华音箱呢！

当然，我最希望得到的是这样的魔镜——当你站在它前面时，它会告诉你今天是否很蠢，例如：“今天你和驴子一样笨，还是不要出门了！”“你今天不是特别笨，只是过马路时可能被撞伤，请注意提防。”


上图：6英寸版拿在手里在样子
下图左：塑料材质+无用插头
下图右：Sackboy的肚子上画了个软驱

玩家的钱最好骗
——电脑装Sackboy

《小小大星球》是Sony的游戏大作，Sackboy和马里奥、比波猴、雷曼兔子一样，都是各自游戏世界中的虚拟人物，只不过如果比谁更丑的话，Sackboy的竞争力相当了得。初代《小小大星球》游戏卖得不算特别好，《小小大星球2》会很好吗？玩具厂商可不管，卖周边才是最要紧的事，于是我们见到了这个有趣的Sackboy，它竟然还有个电源插头。

这个玩具还分3英寸和6英寸两种，分别约合人民币50元和120元，仔细阅读说明书后才知道，它的材质是塑料，根本不是麻布袋，只是表面刷了一层质感不错的漆而已。玩具的胳膊可转动，但别以为它有个电源插头便能电动，其实插头完全是个摆设，通电后除了短路或被电到外，什么都不会发生。即便如此，这个小玩具还是得到了Sony的官方授权，6英寸版全球限量1万件。小编估计，玩过《小小大星球》并喜欢Sackboy的人数一定还是挺多的，但限量1万件是不是有点太多了？几乎是人手一件了吧。另外有趣的是，截稿时这个玩具一件都没卖出去。

卖游戏周边有钱赚

看到游戏周边我就会想起我的同事、朋友、精神病张帆，他经常会买一些游戏的周边，比如企鹅布娃娃，巫妖王的头盔，《星际争霸》中的机枪兵……之前我不太理解他的行为，毕竟那些小玩具都不便宜，除了摆在一旁看外也没什么作用，然而他带我组队玩《怪物猎人》后，我常有买个“战斗猫”玩具的想法。其实这也很好理解，无论是什么东西，只要花了时间投入，就一定会希望得到更多，而游戏人物一般只停留在显示屏中，把他们变到真实世界中的想法必然得到玩家的欢迎，这就是游戏周边很贵却卖得好的原因吧。

又是一个时尚怪鼠标
——Mad Catz新款蓝牙鼠标



Mad Catz是一家以生产竞技摇杆、手柄等主机周边产品而闻名的厂商，还记得大约去年的这个时候，他们推出过一系列很奇怪的“变型鼠标”，虽然不见得卖出去多少，但赚足了玩家的眼球。今年他们继续了这种风格，推出了名为“Mobilemouse”的蓝牙鼠标。



Mad Catz去年推出的“Cyborg R.A.T.9”，它的特点是外形、重量均可调节

从一些使用者的评论上看，“好看”是这个产品的最主要特点，它的外观或许已不太像传统的鼠标了，其呈长方形的外壳上见不到明显的左右键区分，中间的滚轮也变成了“滚动球”（可360°旋转，方便浏览网页），侧键被保留下来，只不过做得很小巧，按起来也不见得舒服。

鼠标表面是光亮华丽的喷涂，据说还比较耐磨。外壳为一次性压铸，使用者无法自行拆开，它使用1节AAA电池供电，吹嘘可使用6个月。如果从一个游戏玩家的角度上看，这款鼠标真是中看不中用，它的售价约合人民币600元，却只有1600DPI分辨率，而且外形也不太适应手型。可若是时尚人士，又或许会迷恋上它的外观及赠送的保护套……总之，这是个设计新奇、适合时尚人士的鼠标，如果你不在乎它使用起来可能比100元以下的鼠标更不舒服，买一个放在桌面欣赏也是划算的。

实用与时尚

老实说，小编并没有用过Mad Catz的产品，对这个品牌的了解也大多通过其他使用者的评论，去年朋友曾推荐我买“Cyborg R.A.T.9”，因为在他看来只要是喜欢数码产品的人都是钱不烧光心不死的。其实追新数码产品没有问题，追求时尚更没有问题，只是当实用性和时尚冲突的时候，为了照顾使用时的心情，我更倾向于实用性。时尚代表着多变、不稳定，还是“实用”的概念更符合我们多数人的消费能力。时尚呢？数码产品中敢玩时尚的公司不多，最成功的还得是苹果，其实在我看来，苹果本质还是以实用为主的，时尚只是他们推销时用的调调，当时尚和易用性冲突时，他们总是让时尚滚蛋，例如为了解决信号问题更改了iPhone4的外壳设计，以及在iPad2中加入SD卡插槽……



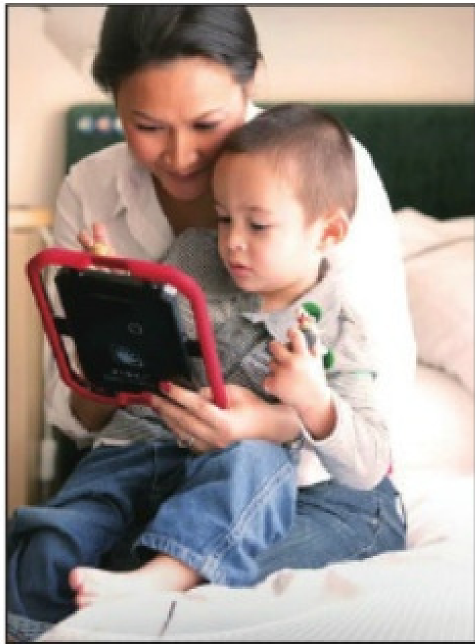


上图：侧边有两个小按键，还可调整右侧部分以改变鼠标高度
右图：俯视看来很像许多手机的背面，其实它的时尚不过是它推崇标新立异



给3岁孩子的平板电脑
——ViNCi Tab

在CES 2011上展出的平板电脑达80多款，我被其中一款ViNCi Tab吸引住了，它非常适合3岁（及以上）小孩使用。这倒不是说此平板弱智到一定程度，而是它真的是为小孩设计的——其外壳是柔软的橡胶材质，屏幕上覆盖了钢化玻璃，不用担心小孩打碎划伤，ViNCi Tab还抗摔，从1.5米的高处掉到地面也不会有任何问题，其用料也符合ASTM F963标准（美国材料试验学会对儿童玩具材料的标准）。更绝的是，它没有任何网络功能，甚至没有收音机功能，这都是为了避免小孩接触到网上的不良信息。





左图：适合教小孩读书认字，而且也不用担心小孩把它玩坏，或者它把小孩划伤
右图：厚1.58cm，还算比较薄

ViNci Tab重约580g，采用7英寸触摸宽屏，分辨率800×480，它的颜色和可视角度都很出色。处理器是频率1GHz的Cortex A8架构单核（三星生产），有512MB的内存，300万像素的摄像头，使用MicroSD卡交换数据，电池容量6400mAh，可以连续播放8小时视频。操作系统是深度定制的Android 2.3，软件包括一些简单的游戏、儿童读物、教学软件及音视频等，它们都只能从http://vincigenius.com下载。

别用电子产品逗小孩

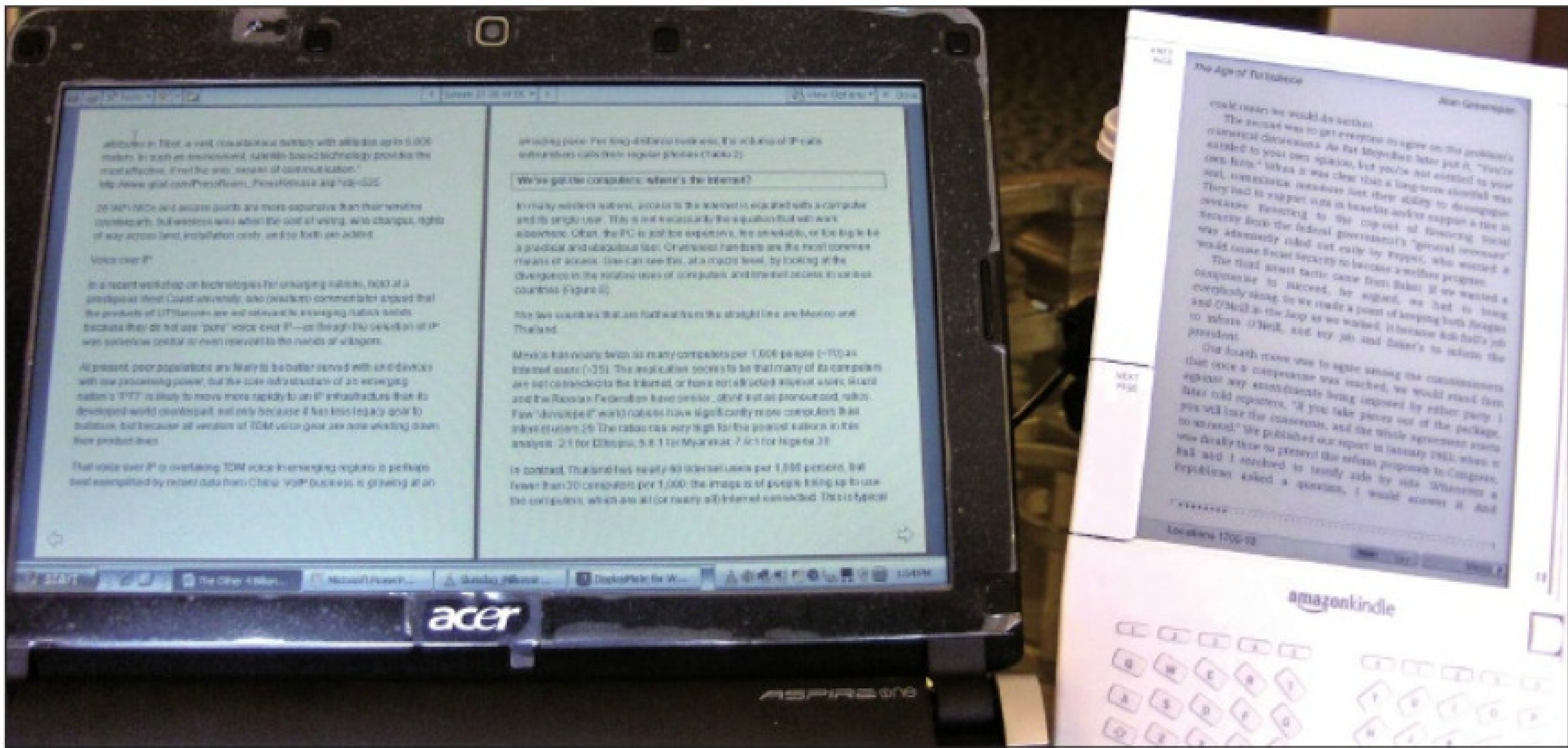
如果我有小孩，绝不会接受让他捧着平板电脑戳来戳去，我有数百个理由支持这个观念，例如小孩一定会被LCD屏幕过高的亮度伤害到视力，导致过早地戴上眼镜成了“四眼”，一辈子都交不到女/男朋友等等。当然，像ViNci Tab这样的电子产品还或多或少地为小孩的安全而考虑，更可气的是一些家长直接把自己用的电子产品交给不大的小孩来玩耍，我曾在地铁里见过一个家长，他把手机接上耳塞，给看起来约有五六岁的儿子听，结果小朋友把音量调得越来越大，却不知过高的音量早已损伤了他的听力……当然，这种事情每天都在发生，刨除“信号辐射”一类虚无缥缈的事，单从卫生角度上说，让孩子接触大人用的电子产品，也定会让他的肚子里多了不少寄生虫。

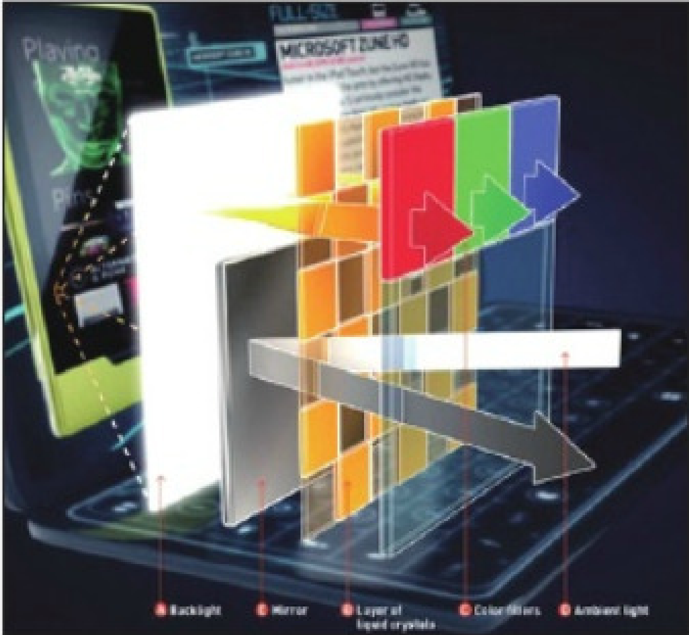
它是电子阅读的未来
——Pixel Qi双模式显示屏

Pixel Qi在2010年收获颇丰，不光获得了IEEE（电气与电子工程师协会）颁发的“ACE Award”（电子成就奖），还和全球第二大面板厂商中国台湾中华映管（CPT）达成合作，会于今年第二季度开始大批量生产1024×600的7英寸Pixel Qi显示屏。

Pixel Qi屏幕是电子阅读器的未来，它在一块屏幕上融合了屏幕背光和反射光源的两种模式，应用了该技术的屏幕可在不同状态下切换，当使用背光的时候，它和一般的彩色LCD显示屏的成像原理没区别，都是通过结晶体改变光线的通过量，再通过红、绿、蓝三色滤镜后混合为屏幕着色。但使用黑白模式时，屏幕背光则完全关闭来节约电能，显示屏也会像E-Ink屏幕一样，靠折射外界光源于屏幕上来保证阅读效果，其官方称在黑白模式下可节省80%的电能，且这种改良的LCD生产成本不高。

一年前Notion Ink的“Adam”平板就宣称应用了这个屏幕，它也于不久前开始出货了。在CES 2011上，更有数家公司展示了基于这种技术的产品，它们包括各种上网本、平板电能、显示器等。很多试用过的朋友反映，这种屏幕的灰度表现能力稍稍落后于E-Ink，但差距不大，而在彩色模式下则和一般LCD显示器一模一样，非常适合应用在平板电脑上。





上图：该技术的原理，不同模式下光的来源和经过的过程都不同
左图：显示效果实拍，和Amazon Kindle的效果对比也不落后很多

屏幕需要改变

此前外国Amazon Kindle等阅读器的屏幕是E-Ink的，国内汉王等阅读器的屏幕还是E-Ink的，这个黑白屏幕除了看书之外基本没有用处，而且E-Ink一家独大的局面也让价格难以降到合理范围。Pixel Qi屏幕如果能大量应用于国产MP4、上网本、平板电脑上，一定会有很好的前景。言外之意是，目前所有打着“彩色阅读”“电子阅读”旗号的产品，都会在几个月后被淘汰，而且即便你对Pixel Qi屏幕没有兴趣，也可以等普通LCD屏幕的电子产品降价时购买，最好买个E-IPS面板的（只是好像还没有这样的产品）。



守望者日志

——夜访者札记·事件的故事（上）

■北京 Ground Zero

序

有句谚语说得好：一次深思熟虑的筹划，胜过上百次草率的行动。

对于人类这种理性与感性兼俱的生物来说，发热的头脑产生的激情固然能够让人毫不迟疑地展开行动，在运气的指引下获得那么一两次侥幸的成功，但如果从长远的角度来看，深谋远虑永远是保持胜利的最理想途径。

“备忘录第一条，”我在自己的记事本上郑重其事地记下这项内容：“这是一场一个人打响的艰难战争。认真规划你的第一步，不能打没有准备的仗。”

确定了行动方针之后，我放下铅笔，抬头环视四方。作为并非主谋的外来者，我现在拥有的仅仅是一片纯白的虚空而已。该准备些什么东西呢？

首先，要有地面。坚实的表面会让受访者产生安全感。

两台舒适的沙发。最传统的款式即可，没错，就是那种俗称“沙发土豆的苗圃”的玩意。面料必须是皮革，色调一定得选择闪闪发亮的漆黑，柔软的质感能够让人深陷其中，从而产生踏实的安全感。对，目的就是如此。

一张阴阳造型的咖啡桌。黑色的半圆留给我，白色的那部分面向受访者。在宜家的广告目录上能找到这东西。

一支性能良好的保温瓶。容量不需太大，能够盛下一杯牛奶即可。不要蜂蜜，不要无糖苏打饼干，但优质的可可必不可少。

一只透明的玻璃杯。不要保留任何装饰，能够装下那杯牛奶即可。

一台端子接口齐全的阴极射线管彩色电视机。放在黑色的电视柜上。

一台功能正常的家用录像机，Betamax制式。数量充足的空白录像带。

一台能吃角子的机械老虎机。Libel Bell，对，就是这个牌子。

然后就是我。好了，准备就绪。

我合上记事本，在属于我的那张沙发上坐下，从裤兜里摸出一枚硬币投进咖啡桌上的老虎机里，拉下手柄。

Libel Bell面板上的圆鼓开始飞速旋转，我咬了下嘴唇。来吧，看看这次的运气如何。

一

我注视着出现在对面沙发上的第一位受访者。桌上的老虎机已经停止了转动，花色显示为两个7外加一个铃铛。

还不错。Libel Bell能够产生的结果排列组合总共有1000种，中奖的概率为四分之一。指望一次到位摇出头等奖自然不现实，但现在的收获已经完全出乎了我的预料：这个家伙难道不应该是主角吗？

我摇摇头，打消了脑中这种浅薄的习惯印象。没错，面

前这个看上去十分眼熟的小姑娘曾经不止一次地担任过“主角”这种万众瞩目的核心角色，但那是在个人英雄主义泛滥的童话故事中才会享受的待遇。如今时过境迁，拯救过世界的英雄面临无可名状的对手，周身的主角光环消失殆尽并不算意外。毕竟，实力才是地位的保证，这条真理在任何时代任何文明中都不会有错。

“很好，再来确认一下身份，”我清清嗓子，翻开记事本：“艾斯蒂尔·布莱特，17岁，女性，塞姆利亚大陆利贝尔王国出身的职业游击士。在七曜历1204年4月1日发生的‘夜访者侵袭’事件中遭受过致命打击，所幸救治及时目前尚无性命之虞。请问，以上内容确信无误吗？”

“……”

对面的沙发上一片沉寂。

“哦，我明白了，尽管您的生理机能已无大碍，但心灵方面的冲击依旧没有完全消退。没关系，只要您的意识能够保持活动就可以。”

铅笔在我的指尖上转了两个圈子。根据报告，在今天下午的事件中，这个冒冒失失的小姑娘左肋被一记重击凿了个对穿，七条肋骨、半片肩胛外带三分之二的左肺以及四分之三的心脏组织不翼而飞，照常理来说一命呜呼会是注定的下场，然而……

我眯起了眼睛。尽管对我的问询毫无反应，但能够在这片梦境空间中现身就已经证明了她的意识活动安然无恙，换句话来说，她的灵魂并未在那次致命的打击中消散殆尽。至于那些损失的肉体组织，尽管“非礼勿视”是所有正人君子的基本信条而我又自诩不是什么无耻下流的卑鄙小人，但我不得不表示目前这种一目了然的状态对掌握客观情况来说的确大有助益：从外观上来看，出现在这个游击士小姑娘左胸位置上的增补组织与之前应该存在的部分形状毫无二致——至少从几何对称性的角度来看我认为确实如此。唯一的区别在于，这些纤毫毕现的组织结构无不保持了整齐划一的无色透明风格，从表皮、脂肪、肌肉组织到骨骼等等概莫能外，我甚至能清楚地看到鲜红的血液在这些仿佛缺乏贴图与材质的肉体部件中循环流动的过程。

多么奇妙的景象。从无缝衔接的边沿可以看出，这些明显属于外来结构的部分没有与原先的肉体发生任何排斥反应，可以想象，随着新陈代谢的延续，至多一年之后这片曾经遭受过重创的躯干必然会恢复得完美无瑕。那么，这犹如神迹的壮举又是何人之手做出的伟业呢？

“很好，既然您那依旧处于混沌状态的意识无法回答我的问题，那么我别无选择，只能采用更加直接的手段来挖掘今天下午发生在您身上的事件真相。希望您不会在意隐私被窥探的冒犯，谢谢。”

脚下的地面质感犹如海绵。我从沙发上站起身来，走到咖啡桌旁边的电视机前，捡起一盘空白录像带塞进录像机里，打开电视机的电源。灰白的电视机屏幕逐渐亮起，纷乱的雪花点开始浮现，我仔细地调节着频率，终于，闪过又一阵杂乱的波形干扰之后，清晰的彩色画面出现在了屏幕上。

我满意地按下了“录制”按钮。

“让我们一起来看个究竟吧。”

灾难时刻：夜访者侵袭实录

艾斯蒂尔小姐，能听到我吗？艾斯蒂尔？

一个模糊的声音在脑中响起。不，与其说是“声音”还不如用“信息”来形容更为恰当。是谁？

头痛欲裂。意识像海浪上的软木塞一样摇摆不定，就在我又快要晕过去时，有人握住了我的手。

太好了，您的灵魂安然无恙，能够挽救您的生命真是太幸运了。这是一场可怕的灾难，幸免于难的存活者一共有6个人，但最终恢复意识的只有一半而已。

“你……是谁？”

眼睑仿佛灌了铅一样沉重。不，不仅仅是双眼，全身上下——四肢，躯干，脖颈，所有的关节与肌肉仿佛都彻底丧失了运动能力。到底发生了什么事？思维像湿透的棉絮一样，迟滞无力地在我的脑中伸展着记忆的触须。在我身边的是谁？

没事了。艾斯蒂尔小姐，我已经修复了您的身体，您会好起来的，相信我，一切都会好起来的。

到底……你到底是谁？

胸前出现一阵窸窸窣窣的动静，某种粗糙但柔软的触感从脖子的位置上传来，这是什么？

一番挣扎之后，我终于艰难地睁开了眼睛。和预想的一样，出现在眼前的只有模模糊糊的虚像而已，但至少已经能看到蹲在我面前的究竟是什么东西了：

首先映入眼帘的是一个毛茸茸的小脑袋，两只尖尖的小耳朵竖在头顶上，一对杏仁形状的蓝色眸子好奇地俯视着我，察觉到对望的目光后立刻退到了一边，取而代之出现在我视线中的是一张年轻的陌生面孔，苍白的面孔上看不到一丝血色，但棕色的瞳孔中饱含的关切总算让我放心了不少。居然会是小孩子？她——不，应该是他才对，为什么会有小孩子在我身边？

模糊的视野逐渐开始清晰起来。看到了，这个陌生的小家伙身上的装束同样不为我所熟知：黑色的高领长袍，下摆似乎能达到膝盖的位置上，表面看不到任何醒目的装饰，唯一的标志是在胸前位置上的一枚白色T字型符号。等等，这种造型的外套似乎应该是神甫一类的人物特有的服饰？不对，如果是法衣的话，那个T字型的标志就是他的徽章吗？我似乎并没有听说过使用这种符号的教派啊。

您清醒了吗？太好了。

左手逐渐传来了温暖的感觉。纤细的手指与柔软的手掌，这孩子的年纪应该只有12岁左右吧。*我的名字是松塔格·朵汀尼坦，艾斯蒂尔小姐，您可以叫我桑迪。我是来帮助您的。*

松塔格……桑迪？这就是他的名字吗？这个仿佛是神甫的小家伙并没有开口，持续不断出现在我脑中的信息是他

进行交流的唯一途径。没错，从某种意义上来说，我的身份的确可以看作是神职人员一类的角色。虽然你不可能听说过我所信仰的神祇，但请放心，我并没有恶意。

真是奇妙的感觉啊。好的，桑迪，我知道你的名字了，那么，你知道我刚才到底发生了什么事——

突然，一个可怕的信号在我的脑海中轰然响起，一瞬间，我回想起了今天下午，也就是片刻之前我曾经体验过何等恐怖的遭遇。这种感觉是如此真实，以至于在那一瞬间我清楚地感到心脏停止了跳动，整个人仿佛坠入了无底的深渊。就在这突如其来的黑暗即将吞噬我的意识之前，左手上用力握紧的触感再次把我拉回了现实：

是的，艾斯蒂尔小姐，您所经历的是一场濒临死亡的危机。就在刚才有过相同遭遇的一共有37人，您是最幸运的幸存者之一。大多数人在这场突如其来的侵袭中被摧毁得支离破碎，已经完全没有挽救的可能；而在经过我的修复从死亡线上存活下来的6个人中，您是第二个恢复意识的受害人……我能告诉您的就这么多了。

是……是这样吗？

然而，幸免于难的宽慰并未让我轻松多少。某种不祥的预感开始在我的直觉中浮现：约修亚……不，桑迪，和我站在一起的那个黑发的男生，他——

很抱歉。

我面前的小神甫垂下了眼帘。无声的信息清晰地出现在我的脑海中：

灾难来临的时候，约修亚·布莱特，也就是您的恋人，用自己的身躯挡在了您的面前……但是太可怕了，这次的对手完全超越了常理的境界，它的攻击穿透了约修亚的身体，然后又击穿了被他挡在身后的您的左肋……我完全无法想象那个画面会有多么恐怖。然而……尽管我同时修复了您和约修亚遭到重创的身体，尽管您最终恢复了意识，但是对于约修亚来说……

我麻木地阅读着这些残酷的现实。面前，这个叫桑迪的小家伙深深地垂下头，单薄的肩膀不停地颤抖着，传来的信息也开始变得断断续续：

我尽了最大的努力……我已经完全修复了他的躯体……但他并没有醒过来……不，肉体上的伤害不是关键，真正的灾难在于我修复的仅仅是一具空空如也的躯壳而已，他的意识……约修亚的灵魂完全消失了，那个可怕的攻击者窃走了他的灵魂！我无法形容这个现实背后代表的含义到底有多可怕，如果灵魂是只有神明才能摆布的概念，那么……那个攻击者到底会是何等恐怖的存在？

黑色的雾霭在我的眼前浮现，单调的字节在我的脑中周而复始地循环：夜访者的攻击，约修亚救了我，桑迪救了我，我活了下来，约修亚……夜访者的攻击，约修亚救了我，桑迪救了我，我活了下来，约修亚……夜访者的攻击，约修亚……

一滴冰凉的液体落在了我的脸颊边上，是桑迪。我面前的小神甫无声地落下了眼泪。

请原谅，艾斯蒂尔小姐……我的力量是有限的，挽救约修亚已经超越了我的能力范围……尽管我知道在这种时候“坚强起来”仅仅是一句妄言，但对于我们来说，唯一能做的事就是继续坚持下去，继续面对目前的危机……这场灾难仅仅是个开始，夜访者这个可怕的存在依然盘亘在利贝尔的天空下，危机的序幕刚刚掀起一角……艾斯蒂尔小姐，真相依旧笼罩着阴云，我会站在您的身边坚持到最后一刻。是的，虽然我无法消除您的悲哀，但让您平静下来还是能做到的……我已经在您的血液中添加了最高安全剂量的镇定剂，现在，好好地睡一觉吧，我们要走的路还有很长很长……

“不……等等，等一下！”

然而，尽管我的脑中依旧回响着很多问题，但深沉的黑雾已经完全遮蔽了我的意识。沉重的睡意无情地降下，我终于失去了知觉。

二

“很好。”

电视机的画面逐渐暗了下去，最终变成了一片黑暗。我从沙发上站起身来，走到电视机前切断了电源，停止了录像机的工作。

另一张沙发上的艾斯蒂尔依旧昏迷不醒。不过无妨，基本情况我已经清楚了。

我俯身从咖啡桌上捡起记事本，翻到标注为“报告”的部分，一行行清晰的黑色小字出现在我的面前：

《最黑暗的时刻——夜访者札记：第一次危机报告》

1.七曜历1204年3月31日0点45分，塞姆利亚大陆利贝尔王国南部一所名为玛西亚孤儿院的福利设施位置上，一个来路不明的黑色人型物体被当地的游击士——某种负责民事安全福利保障的非官方武装组织成员——发现了踪迹。鉴于彼时整个孤儿院刚刚遭受未知的袭击被彻底破坏成了一片废墟，这个拥有直接犯罪嫌疑的个体立刻被游击士组织当场收押。

2.根据孤儿院幸存者的证词笔录，这个黑色人型物体自称为“夜访者”，具体身份一概不知，唯一可以确定的是，这个奇怪的家伙在七曜历1204年3月30日22时左右拜访孤儿院时，松塔格·朵汀尼坦，一个同样身份不明的神秘人物也是随行者之一。

3.耐人寻味的是，在随后的处理过程中，松塔格·朵汀尼坦被利贝尔官方宗教组织七曜教会严密控制了行动，然而负责夜访者进一步审讯工作的却不是利贝尔政府官方的法律机构，而是专职技术研发的科技组织——位于利贝尔南方工业小镇蔡司的中央工房。

4.七曜历1204年4月1日13点37分，被安置在中央工房地下研究所中的夜访者发出了召唤，指名召集以下人士作为见证者听取“利贝尔启示录危机”事件的详细情况介绍。具体人物名单如下：

利贝尔游击士组织成员，A级游击士艾斯蒂尔·布莱

特，A级游击士约修亚·布莱特；

七曜教会组织巡回神甫，凯文·格拉汉姆，以及随从人员莉丝·亚尔珍特；

利贝尔中央工房实习工程师，提妲·拉塞尔。

5.有关“利贝尔启示录危机”的具体详情尚不明朗，有待进一步调查整理。

6.七曜历1204年4月1日15点49分，夜访者提及的所有人物抵达了蔡司中央工房地下研究所现场。

7.七曜历1204年4月1日15点50分，夜访者发动突袭，地下研究所被彻底破坏，在场的37名人员全部丧生。

8.七曜历1204年4月1日16点02分，利贝尔王国政府代表，下一任最高统治者科洛蒂亚·冯·奥塞雷斯公主抵达蔡司事故现场，与刚刚结束突袭破坏的夜访者相遇。

9.七曜历1204年4月1日16点05分，不明身份人士卡门·伊奇基尔、松塔格·朵汀尼坦以及圣·艾利玛斯·陶特利塔兰尼苏出现在蔡司事故现场，经过激烈交锋后，夜访者宣告败退，突袭事件结束。

10.经过松塔格·朵汀尼坦的紧急处理，在突袭事件中丧生的37名人员共有6人脱离了生命危险。其中，艾斯蒂尔·布莱特、凯文·格拉汉姆以及中央工房技术研发部主任艾丽卡·拉塞尔三人恢复了意识，但约修亚·布莱特、莉丝·亚尔珍特与提妲·拉塞尔三人尽管完全修复了肉体方面的破坏，但在意识方面完全没有苏醒的迹象。根据可靠情报，夜访者对这三者的攻击造成的损害并非仅仅停留在物质层面，抽象概念中的“灵魂”才是夜访者发动袭击的真正目的。

–报告结束–

“很好。”

我合起记事本，弯腰坐回我自己的那张沙发上。第一阶段的大致情况已经确定了。

毫无疑问，从行为现象上来看，夜访者——目前这场突袭事件表面的元凶，其个体实力已经远远超越了一般理解范畴的程度。对于所有能够正常延续发展的文明来说，这种毫无预兆突如其来彻底破坏平衡状态的对立存在都是不合常理的，在它的背后肯定潜伏着不为当事者所知的巨大阴谋，这是必然的。

我咬着铅笔继续思考着，松塔格·朵汀尼坦，还有出现在报告第9条中的另外两个陌生名字，他们的行为动机是什么？尽管目前似乎站在与夜访者对立的阵营上，但他们的真正目的又会是什么？在这场黑暗的阴谋中，他们究竟扮演着什么样的角色？

现在做出定论依旧为时过早。我悠悠然地想着。让演出继续下去吧。

我期待着下一位受访者的报告。

三

铅笔在笔记本的“报告”项目页面中沙沙作响，密密麻麻的字符流畅地出现在笔尖之下。太棒了，这次的收获完全出乎了我的意料。

在我的面前，桌上的Libel Bell静静地保持着待机状态。777，三个相同的数字组成的完美排列证明着我的幸运。

瞧，概率论带来的结果就是如此奇妙。这也正是我选择诽谤铃这种乍看之下全无可靠性的方式选择受访对象的唯一原因。

“请稍等，我这边的工作马上就能结束。”

我拎过脚边的绿色缪斯，扬起脖子满满地灌下一口，为这次的报告划上了一个完美的句号。很好，整件阴谋的最初阶段局势已经完整地出现在了我的面前。

“非常好。我必须承认您是个非常合格的报告者，第一阶段的状况我已经大致清楚了，谢谢。”

我长出了一口气，丢下劳苦功高的铅笔揉捏着胀痛的指尖坐直了身体，顺势把手中的酒瓶放回地上：“顺带一提，贵国杂志的专题报道非常优秀，您的记忆力更是让我惊叹，真精彩。”

“绵薄之力而已，不必客气。”

坐在我对面的受访者依旧保持着完美的仪态。不得不承认，大家闺秀与小家碧玉的差距还是显而易见的——如果说上次出现在相同位置上的艾斯蒂尔在这方面的评分是50的话，那么今天的第二位受访者分数起码是9999990——细节暂且不论，单从那一丝不苟的睡衣纽扣上就足以把衣衫不整的游击士小丫头甩出几十光年的差距。不过，真正让我大加赞赏的，是这位了不起的第二位受访者——科洛蒂亚·冯·奥塞雷斯公主殿下自始至终保持不变的冷静态度。

“《咆哮的战犬》，”我朗声读出笔记本“资料”栏目中新添加的醒目标题：“居然允许外来人士如此放肆地发表第三方言论，贵国的宣传政策实在是让我大开眼界。”

“让不同的亲历者讲述自己的看法见解，多元化的观点汇聚在一起才会揭示事件的真相。”科洛蒂亚公主轻声细语地开了口，“这也是我同意与您对话的真正理由。”

“是吗？”我不以为然地摇摇头，“公主殿下，现在做出定论显然还为时过早。就像我一开始说过的那样，我的下一步棋该如何走取决于我自己对整体局势的看法，明白吗？”

“我清楚。不过，既然您的行动方针明显体现了理性至上的原则，那么我相信您在最终会做出正确的判断。”

“大概吧。”我合上笔记本，从封底的夹层中抽出一沓照片：“接下来让我们轻松一下，聊聊您对于这些角色的看法吧。”

“这是……？”

“没错。”我注视着对面的小公主，“就是那些与您站在相同立场上的陌生访客。”

会谈时刻：访客报告实录

“首先，”我检索着手中的照片，有了：“让我们从

最轻松的话题开始，您对这个小家伙印象如何？”

一张A4幅面的彩色照片丢在了咖啡桌阴阳分割线的中央：“松塔格·朵汀尼坦，福音主教，拥有近乎神明力量的小神甫。说说您对他的看法吧。”

“哦，桑迪……”

对面的科洛蒂亚公主轻轻地伸出手指，慢慢地拿起小神甫的特写照片：“随便说什么都可以吗？”

“当然。请便。”

“好吧。”

科洛蒂亚公主闭上了眼睛：“没错，正如您所说的那样，近乎神明的强大力量……但是，他的强大并非体现在制造破坏与毁灭的方面上，恰恰相反，他的力量原则是‘保护’与‘挽救’，甚至连‘牺牲’也在所不惜……强大但温柔的力量啊。”

“也许吧。”我咬着铅笔念念有词：“还有吗？”

“除此之外呢，”小公主睁开了双眼，脸上露出了淡淡的微笑：“如果他愿意笑一笑就最好了。说实话，我真的希望他能够当我的弟弟呢。”

不出所料。果然，这种看上去可怜巴巴的小家伙注定会激发某种无谓的母性情结。然而，尽管这个小神甫的外表就像猫仔一样温驯无害，但隐约中我总感觉到这个小神甫的身边有些不合情理的要素存在，究竟是什么？难道我忽略了什么关键……等等，刚才我似乎提到了什么东西？

算了，在目前这种近乎穷途末路的状况下还是保留一线希望吧。

“能与这个小家伙站在相同的立场上，是面临危机的利贝尔原住民最值得庆幸的优势之一。不过我必须提醒一点，公主殿下，我希望您能清楚这个现实：桑迪来到利贝尔的唯一目的就是尽自己的力量拯救身陷灾难境地的无辜民众，他的行为本身无疑是清白的。但是，他的对手并不仅仅是夜访者，贵国官方认可的宗教组织七耀教会同样也是不容忽视的威胁之一，您明白吗？”

“您说……什么？”

小公主的脸上一片茫然：“您确定……这真的不是您多虑了吗？”

“并非戏言。宗教是一项残酷的行当，神圣，信仰与正义之间并非必然存在逻辑联系，这个例子就是明证，”我收起桑迪的肖像，转手在咖啡桌上丢下第二张照片：“圣·艾利玛斯·陶特利塔兰尼苏，虚妄骑士，外型符合理想化雅利安人种标准的圣武士，自称被神明庇佑的奋锐党人物。请问，您对此人的印象又是如何？”

我注视着科洛蒂亚的表情。很好，不愧是注定要成为一国之君的非凡人物，回答的内容简洁而全面：“目前为止唯一与夜访者展开正面对抗并将其逼退的实力派角色。信奉‘不容妥协’原则的极端主义者，在我看来，他身上最值得肯定的优秀品质就是选择了正义的阵营。这是一位杰出的战士，但他并非无所不能。”

不错的判断。我情不自禁地让铅笔在指尖上转了两个圆圈：“很好，没有迷恋这张金发碧眼的俊朗面孔从而丧失判断力，值得表扬。详细见解呢？请继续补充。”

“好的。尽管艾利玛斯在第一次与夜访者的交锋中以微弱的优势取得了胜利，但是在之后的行动中，他在能力与性格方面的弱点相继暴露无遗：首先，和桑迪完全相反，艾利玛斯的全部能力都建立在‘籍由直接攻击创造个人胜利’这个基础之上，同时，对于个人荣誉的偏执追求令他在协同行动中犯下了严重的错误，倘若没有桑迪用牺牲换来的庇护，今天凌晨在卢安南岸发生的危机事件必然会以无可挽回的惨败局面告终。其次，从某种程度上我可以理解他作为信仰卫士所拥有的严苛道德观，但是，对于他在言论中表现出来的种族歧视观点，我……不能赞同。”

“《咆哮的战犬》里面提过的内容，不是么？”我瞟了一眼旁边的摘录页，耸耸肩：“公主殿下，您的冷静思维值得喝彩。我的基本观点与您完全一致，至于令您产生疑惑的‘种族主义’言论态度，这个我倒是可以解释一番，请来看看这张照片。”

“这是……等等，难道说这个就是……”

“没错。这是一位来自遥远世界文明中的圣贤，为了让凡人得到救赎而献出了自己的生命，这位受难者最著名的个人标志就是这个，”我用铅笔尖点点那支用两根木梁钉成的粗糙支架，“这是一件刑具，被钉在上面的受难者流尽了最后一滴血，然后完成了升华成为了凌驾于凡人之上的神明，这个可怕的符号由此便拥有了神圣的意义。但是，这种通过人为行动创造的主观价值能够保持不朽吗？答案是否定的。如果在这个标志上点燃烈火的话，那么这个符号——也就是艾利玛斯为您展示过的所谓圣徽——又会有什么涵义呢？请再来看看这里。”

我从受难者肖像的背后摸出另一张照片，平行地摆在旁边：“请注意，这些头戴尖顶兜帽、围绕着燃烧的十字架叫嚣横行的可憎人物正是一群恶贯满盈的极端种族主义者，对于他们来说，‘点燃十字架’是宣布开始种族主义屠杀行动的召集令。这个毫无道义可言的组织犯下的罪行是如此罄竹难书，以至于‘燃烧着烈焰的十字架’已经彻底成为了象征‘种族主义狂热者罪行’的直接标志。是的，我相信这就是艾利玛斯那所谓的圣徒面具之下的真相。”

说完，我交叉起手指，静静地期待着小公主的反应，然而——

“是……是这样吗？我明白极端化的种族主义绝不是什么值得提倡的理念，但是，为什么我从来都没有听说过这个组织呢？”

50分。“公主殿下，”我打断了科洛蒂亚的疑问：“如果您继续用‘看待个人’的角度来思考这些访客的行为目的与真实面目，那么您注定会走上与真相背道而驰的歧路。归根结底，直到现在您依旧没有察觉到访客身份隐含的真正意义吗？请问，对于这两位已经揭开了伪装面具的访客来说，您的看法又是如何呢？”

我咬了下嘴唇，不对劲，情况似乎正在向不乐观的方

向发展。“路加·C·纳查奇，战争猛犬，追寻战争的气味猎取血腥报酬的雇佣军头目，拥有签订合约后从无到有召集雇佣兵能力的类人型集合体。怒海·阿提拉，末日要塞，紧随战争猛犬脚步出现在战场之上的巨人，拥有签订合约后化身为战争巨像能力的类人型存在物。从破坏力来说，这两个家伙都是不折不扣的危险角色，请问您对他们又有什么印象？——注意，这一次的阐述请务必确保详尽。”

“这两位……我承认，这两位的能力远远超越了我能够理解的认知上限。对于他们来说，金钱报酬是维持联盟关系的唯一纽带，正因如此，我无法在原则上信任他们。对不起，我能说明的就只有这么多。”

该死，这就是她的答案？“是的，我清楚对您来说理解这种刀头舔血的角色不是什么轻松的任务，有关这两个彻头彻尾的武力至上者我先要提醒一点：从广义的文明发展史论来说，雇佣兵虽然能够为处于危急形势之下的国家赢得暂时的喘息时机，但从长远发展的眼光来看，这种行为的本质无异于饮鸩止渴——对于这种毫无忠诚与荣誉可言的暴力组织而言，完成第一次交易后在下一次行动中反过来撕咬原先的雇主完全是符合职业道德标准的合理行为，在我看来，与这些危险分子签订了行动合约，是目前利贝尔官方应对整场阴谋时产生的最大失误。其次，我必须要重点提示一下：战争之犬，dog of war，这个词组的真正含义并非‘参与军事行动的受驯犬类’。这个词组拥有一个固定的解释含义——雇佣军人，没错，就是纳查奇与阿提拉的职业身份名称。”

我慢慢地抬起头，注视着似乎已经完全听不懂这些内容的科洛蒂亚公主，一字一句地开了口：“这种犹如辞典注解的命名方式究竟有何种意义？答案显而易见：象征。”

“……”

咖啡桌周围的气氛瞬间变成了不安的静寂。

真是奇怪，尽管最初的印象让我对这位公主殿下产生了相当乐观的期望，但接触到核心问题时，她的实际表现水准明显要低于我所预期的等级。理智冷静仅仅是表面现象吗？造就这种局面的又会是来自何方角色的影响？

“好了，不管怎么说，让我们先来完成对最后一位访客的印象考察吧。”

我强打起精神，把手中的最后一张照片丢在咖啡桌上：“请问——”

就在这张照片刚刚出现在科洛蒂亚公主面前的时候，我瞬间明白了答案。

啪嚓。

一声尖锐的断裂脆响出现在我的耳边。同时，脚边传来的不祥震颤让我理解了真相。

原来如此。

“果然不出所料，能够对您造成如此影响的也只可能会是这位访客。”

我一动不动地直视着坐在对面沙发上的科洛蒂亚。小公主慌乱的眼神，以及来自地面的破碎异状已经足以说明一切。“好了，就到这里吧。”

我抬起右手，指指咖啡桌上的保温瓶和玻璃杯：“喝吧，喝下去就能离开这里。长夜将尽，但剩下的时间足够让您再做个美梦。今天就到此为止吧。”

说完，我闭上了双眼，把整个身体沉入了柔软的沙发里。今晚的收获是丰富的，但笼罩在真相之上的疑云依旧没有散去分毫，恰恰相反，最后一名访客的行为让我感到整场阴谋的复杂程度恐怕会远远超过预期的想象。幕后的黑手会是夜访者？答案肯定不止这么单纯。

四

卡门·伊奇基尔，杀手女皇，契约赏金猎魔人。第一位与夜访者展开正面对抗的访客，成功地阻止了夜访者企图劫持利贝尔王国政府代表科洛蒂亚·冯·奥塞雷斯公主的行动，为“圣徒”艾利玛斯加入战局并击退夜访者赢取了充足的反应时间。报告记录的内容就是如此，但实际真相果然会是这样吗？

那是不可能的。

能够冻结整条运河水道为地面部队提供登陆途径，能够让牺牲自己生命换取整座城镇得到庇护的桑迪起死回生……仅仅是一部分而已，但这些行为展露出来的能力在程度上已经远远超越了一般访客的等级范围，为什么所有人都没有意识到这个现实呢？真正拥有水准相近的力量可以与夜访者直接抗衡的绝不是艾利玛斯这个跳梁小丑，卡门·伊奇基尔才是正面对抗的唯一希望。

如果说路加与怒海参加行动的理由是本性使然，艾利玛斯的行为目的是追求虚荣，那么伊奇基尔参与这场阴谋的用意又是什么？她的立场究竟倾向何方？

还有，从刚才科洛蒂亚的反应中可以明显地看出来，卡门·伊奇基尔曾经与这位公主小姐进行过直接交流，并且对这位涉世未深的大家闺秀心理状态产生过显著的影响……但这种虚张声势的自律与冷静究竟意义何在？让披上装甲的羔羊有勇气与魔鬼展开谈判？

无论如何，尽管目前的局势依旧扑朔迷离，但这次收获的情报所预示的下一步行动势必会揭露更多的真相。

我睁开眼睛，拿起笔记本翻到“报告”栏目新增内容的页面，视线落在了结尾的条目上：

在七曜历1204年4月2日凌晨发生的“卢安危机事件”结束后，夜访者突然降临在事件现场，并放出了24小时之后将再次来访带走科洛蒂亚·冯·奥塞雷斯公主的宣言。作为相关的回应，这位勇敢的公主殿下批准了把自己当作诱饵的圈套围攻计划，准备为访客创造与夜访者展开正面交锋的对抗机会。

——毫无疑问，这场拙劣的骗局绝无任何成功的胜算。但是，我相信这个计划的真正主谋肯定另有企图，值得继续展开观望。

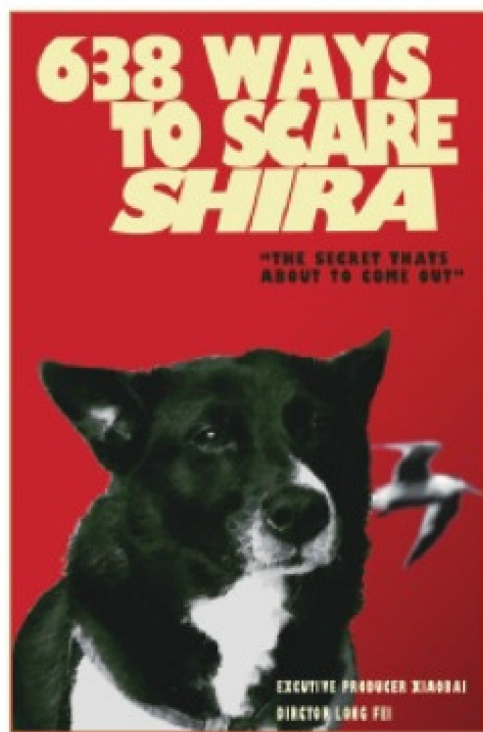
我期待着下一位受访者的报告。

（未完持续）

小编有话说
尝试照顾土狗

■小白

朋友过年回老家，于是我帮着照看他们的狗，那只小狗叫Shira，已经……好几岁了，是一只“中国田园犬”，也就是俗称的“土狗”，属于在宠物市场中不会有人问价的一类。不过它和其他土狗不同，小时长得很像一种日本名犬，导致黑心的狗贩子把它染色，再精心包装了一下，当成名犬卖了出去。Shira的第一个主人应该不太懂狗，但却比较有钱，于是当了快乐的暴发户，欢喜地把Shira抱回了家，可数天过后Shira的毛开始掉色，长相也渐渐回归本来面目，于是它的主人一气之下把Shira扔到了街上……从那天起，它就开始流浪，活动范围在北京的郊区。



我自己做的“封面”，送给这只可怜的胆小鬼

流浪狗，一般就叫野狗，提起它们许多人会觉得脏、有病、或动不动咬人一口，可事实上多数的流浪狗非常怕人，它们大多被人遗弃，流浪时又常被人追打，导致它们患有“心理疾病”，见到人就紧张得不得了。我第一次见到Shira时它躲在茶几下，用小眼睛惊恐地注视着我，一身不光亮的黑毛再配上吓破胆的样子，真的很难让人喜欢上。可就是这么一只土狗，朋友已养了它3年，据说最初领养时，小狗显得精神恍惚，除了吓得浑身发抖外连叫一声都不会。但和其他野狗相比，Shira是幸运的，至少不会被一棒子打死，或被车轮碾死……所以它很珍惜目前拥有的一切——一个吃饭用的狗盆、一张睡觉用的小垫子、自由活动的空间，及安全有保障的生活。因此当我尝试牵走它时，它拼命地用爪子抓住地板，说什么也不肯动一动。于是我放弃了，干脆住在朋友家，那总比带走一只惊恐的小狗容易得多，更重要的是我也不想再给这只既可怜又幸运的狗再造成心理上的伤害了。我坐下来，写下这些东西，并告诉自己：“人的罪恶可以毁掉一只狗，更可以毒害一个人，人的爱心能拯救狗，更能拯救人，当我面对需要帮助的人时，要更多一些理解和关爱，只有爱才让世界拥有希望。”

粥粥的IT与游戏（26）
时间沙





1月中旬刊
快评

作为一个从13号避难所奋战到阿罗由再奋战到新维加斯的“辐射”系列死忠来说，本人表示本期的专题内容丰富而全面，主题强大且给力！最让人难以置信的是，这期专题在结尾居然还留下了“未完待续”的信号，实在是让人头顶青天惊喜莫名！作为一名平凡的“大软”拥护者，本人表示这种专题自然是多多益善，希望以后的“大软”中旬刊也能继续推广这种人民群众喜闻乐见的长篇文章。最后，请允许我对写出这洋洋洒洒几万字内容的编辑与作者致以真挚的敬意，谢谢你们！**（石家庄 哔哔小吱）**

新年新气象，2011年的第一期中旬刊果然让人耳目一新。首先就是翻开封面以后的第一印象，不少人都对这个“再来一张”的封面表示莫名其妙，其实认真看过这期专题的人都会知道这种用意的真正目的，唯一的缺点就是，作为第一张彩页来说，在手感上与封面还是存在差距的……但是也已经足够了，“大软”中旬刊的良苦用心已经被读者理解了，谢谢。除了封面之外，本期的另外一项改变就是“翻到最后一页依旧有惊喜”，如今的中旬刊把之前的桌游栏目放到了“读编往来”中，在阅读体验方面无疑是个进步，值得鼓掌。最后，“游戏剧场”似乎也在做出改变，希望能够在今后看到更多更精彩的内容，加油！**（上海 极度核子可乐）**

Q&A
DR留言板

小白：我终于知道自己的超能力是什么了——变成任意的人。在一周内，我已3次被路过的老大爷、小姑娘、上班族误认为是其他的什么人，他们给我起了不同的名字，对我都很亲切，更奇怪的是哪怕聊了半天，他们也没意识到自己认错了，最后还友好地道别。这可不是我想要的呀，超能力难道不应该像超人一样飞，或者像X战警一样放激光吗？可仔细想想这也是很不错的能力，比如去馆子宽吃饭时，我就可以变成大漠小虾、地穴领主什么的，把钱算在他们账上。

Q| 认识“大软”已经有5年多了，还是第一次写DR留言板，可想而知心情是如何激动。第一次看“大软”好像是初中二年级，那次刚好是“大软”第200期，当时就给了我很大的震撼——原来我对IT界的认识是如此的少。初中时由于零花钱少，所以没法订阅杂志，在高中期间，手头也宽裕了，所以我每月都要去报刊亭转转。在高三的最后阶段，我都不忘看看《大众软件》。现在最希望的事就是《暗黑破坏神Ⅲ》正式发售，希望到时“大软”能给一个最合理的攒机方案。（湖南 垚焱淼）

A| 我认识“大软”的时间比你要长喔！（众小编：你竟好意思跟人家比！）我们非常高兴能看到你的回函，也希望你在“大软”的官方微博（http://t.qq.com/popsoft及http://t.sina.com.cn/popsoft）上继续参与讨论。《暗黑破坏神Ⅲ》也是我一直等待的游戏，到时我们的硬件栏目编辑一定会仔仔细细地测试出一套兼容性好，价格又便宜的配置！

Q| 我是一名“80后”读者，2000年初次与“大软”接触，至今已有10年之久，因个人的收集嗜好，每一期的杂志都完好保存至今，而每当我望着书柜中占据“半壁江山”的“大软”时，伴之而来的是无数早已泛黄的记忆。毫无疑问那些充满青涩味的时光是我人生中最宝贵的财富，只可惜曾经围坐在一次畅谈人生理想的伙伴们，却早已各奔东西。曾经的朋友们，“喜欢雨”“神左魔右”“云和山的彼端”“西门心黑炭”“诸葛晓雨”……祝你们快乐，合家幸福！

另：本人自小酷爱游戏，从FC到PS2，单机到网游，可谓千锤百炼，自定级别“真·骨灰级”。我尤其喜爱《魔兽世界》，希望可以认识一些有共同爱好的读者。我的ID如下：一区燃烧平原人类圣骑士“无声的雨”、矮人战士“铁炉堡之王”、侏儒术士“海豚宝宝”……（浙江 黄磊）

A| 时间总会用完，记忆也会褪色，10年的杂志不仅代表了整个行业的变迁，当你看着它们时，更会想起当年的许多事，就像我有时看着几年前“大软”某一期的文章，就会想起当时和朋友一起传阅时的样子。纸张还无法被网络取代的原因，就是它是实实在在的，无法删除，我们说过的话、经历的事，也会存在下去，而且它是独一无二的。


从游戏截图来看，“暗黑3”的配置要求绝对不会“变态”，相信只要《孤岛危机》跑过30帧，“暗黑3”就能跑过60帧……

Q| 看了新年第一期，感觉非常棒啊！只是为什么页数少了？（网友 小军）

A| 没错，页数是少了，但精简掉的都是大家不喜欢的内容（我就不多透露了），杂志中有价值的部分不仅没少，而且还增多了，希望你会喜欢我们的新版式，字体看起来舒服了些，毕竟有很多读者反映我们的之前字体看着“扎眼”。

Q| 提个小建议，能不能把回函卡改成网络版呢？买信封和邮票真不易呀，离学校最近的信箱有3站地，附近也不好买信封和邮票，问了好多家都是：“现在哪还有人写信啊，除非去邮局买，我们这里早就不卖了。”无语中……（辽宁 张斌）

A| 从今年开始，我们已经在微博上安家了（http://t.qq.com/popsoft及http://t.sina.com.cn/popsoft），另外我们的论坛http://www.popsoft.com.cn/bbs/也在恢复中，不久后就能和大家重聚了，哈哈！

Q| 尽管已经25岁了，但每个月我都买3本，没错！就是上中下3刊都买齐，我真的很喜欢“大软”，希望你们可以永远办下去。现在还坚持做杂志，并做得很好的媒体已经不多了，到处都是娱乐时尚类的，或者就是骗“军迷”钱的“外太空杂志”，我喜欢“大软”的深度，这些内容是网上找不到的！我还时常看你们在3DM更新的帖子，和在纸上看差别很大，排版还是很重要的。我还要感谢“大软”的是，由于经常看长文章，我自己的写作能力提升了，更养成了看书的习惯，这让我觉得生活很充实！（网友 茹素）

A| 你的网名很有意思，是素食主义者吗？其实不论是网络或纸张，只要能传播有益知识的，或者能让我们活得快乐的就是好的。网络上也有很深入的文章，只是挖掘它们需要花时间，或者像你所说排版看起来不舒服等等，各种杂志也在转型，在网络时代寻求自我的改变。总之，希望你的生活更加充实，每天都多一点快乐！

编辑部的故事

回顾2010，年度“最”人物

■小白

各位拿到这期杂志时，我们已经过完了年假，重新投入到了工作中，而当我们制作这期杂志时还在1月的中下旬，离年假还有一段时间（有点绕……）。总之我想说的是，当大家读到这页时，心情应该不如我们制作杂志时一样愉快，毕竟节前的期盼和节后的失落对比时会形成巨大反差。为了给大家找点乐子，我特意写下这页内容，一是介绍中旬刊各位编辑，毕竟他们都很“害羞”，很少有机会介绍自己，二是顺便记录他们的一些趣事——故事是完全真实的，没有一点夸张的成分，也许会得罪他们，但无所谓啦，只要各位高兴就好！

1.年度最失败——张帆和他的《怪物猎人》

张帆，也就是中旬刊“晶合通讯”“专题企划”的负责人，在杂志上你常会看见他写的一些东西，这个人精力充沛，超能力是即使24小时不睡觉，你也看不出他一点疲倦。在外表上看，他很有艺术家气质，看起来或许有点像坏人，由于他不允许我贴照片，我只好简短地打个比方——当你一个人走夜路时，最不想在转弯处遇到的人，应该就是他的这样的。此人是个游戏迷、核心玩家，如果你想获得最深入最专业的游戏知识，可以给他发E-mail。他对电脑知识也颇有了解，最喜欢的事儿就是坐在电脑前，时不时长笑一阵。最可笑的状态还是在电脑前，把头埋在抱枕里，时不时换个姿势证明自己还活着……

不久前他买了台“PSP《怪物猎人》限定版”主机，当然也买了UMD，在编辑部里带头杀恐龙。我和其他的小编被他的游戏热情感染，下载了ISO（明显不是核心玩家嘛！）。于是每天午休、下班，编辑部里总有那么几个人组队，和另一伙踢球的坏蛋遥相呼应，我们大呼小叫，逐渐成了编辑部的公害。张帆玩《怪物猎人》一点都不厉害，经常需要大家的帮忙，甚至到了最后也没有一套“岚龙”装，每次联机看着他穿着一套花花绿绿的衣服，却被小怪物一角顶翻，我们都会尽量帮助他站起来，打败怪物，以免让他的自尊心受到伤害，觉得游戏机白买了。张帆后来实在是打不过去，学会了修改存档，可是他手一哆嗦把存档改坏了，而且还没有备份。他彻底傻眼了，在长城上站了一下午……我们得知此事后都努力帮助他，重新建立账号后，一个下午就打全了他丢掉的装备，那些装备他打了一个月也打不出来呀，一个月哦！

2.年度最科幻——小明斯基和他的嘌呤

小明斯基，简称小明，负责“在线争锋”等栏目，他的精力也很充沛，超能力是“痛疯”——毫无缘由的痛，然后就疯了。小明即使什么都不吃也会持续生病，我们经常讨论一个话题，即到底是什么让小明病了，此前据他所说是一种叫“嘌呤”的东西，尤其他吃的羊腰子后，这种东西就会渗透全身，小明就变身成了“真疼·小明”。

小明每次疼痛，对我们的团队都是一个巨大的损失，那让我们少了一个有趣的同事和一个随时都有新鲜想法的人。获得了什么呢？就是我们可以每天喝菠菜汤、吃各种饱含嘌呤的食物，也不用担心小明在一旁看着流口水——他的样子想起来就让人觉得可怜。小明还是个《魔兽世界》高手，在那个没有嘌呤的世界里，他才是真正主人和帝王，我的账号中至今还有他给我制作的“地精摩托车”……不过可惜的是，现实是残酷的，在嘌呤的攻击下，小明斯基回家休养去了，真想不到一个看不见、摸不到的物质，竟然战倒了硬汉小明。



这些食物可以让小明痛一个月之久

3.年度最危险——大漠小虾和他的PS

每当见到“人民艺术家”“PS高手”“摄影爱好者”之类关键词时，我能想到的人就是大漠小虾。他的超能力有两个，一个是在电脑里把你变成各种各样的人或动物，另一个是自然而然地忘掉吃午饭。每个小编都很惧怕他，因为如果谁胆敢挑衅，世界上就会多出一张“牛角顶穿”图，只不过图中主人公由张帆变成了另一个挑衅者。



“？”可以换成小编中的任何一个，据说制作过程不会花超过2分钟……

他的电脑中存有各式各样的“素材”，例如各种处理图片软件、在线程序，和每个人的照片，当他发现值得拍摄的人时，就会用单反相机或手机，经过一番精心构图后记录下来，不断充实着资料库。据我所知，张帆已经有数张照片被改得面目全非，如果贴在这里展示给大家的话，他只好投河自尽去了。更可怕的是，大漠小虾还承诺，早晚有天会将这些照片放在“读编往来”栏目中——这不就是要张帆的命吗？经过激烈商讨我们得出结论，抵抗大漠小虾的最好方式是成为比他还邪恶的人，或者干脆每天都带着面具，让他永无下手的机会。

大众影音之欢乐篇



喜羊羊与灰太狼之兔年顶呱呱 Pleasant Goat and Big Big Wolf

从虎大王光临青青草原至今，时间过去整整一年了。那么羊村和狼堡里又有什么变化呢？先说灰太狼吧！不甘被声讨“抓羊无能”的灰太狼为了重振自己在狼族中的地位，决定带上老婆孩子再战羊族。而“空降”在青青草原上的魔法师兔小弟公布了一个喜羊羊与月球的“身世之谜”。在了解苦瓜大王对于月球的企图后，喜羊羊带着羊羊战队登上了前往月球的飞船，却在阴差阳错之中将前来抓羊的灰太狼一家也捎上了这趟太空之旅。

《兔年顶呱呱》保持了前两部电影版的清新画风，人物众多动作场景热闹纷呈，想来十分受中小学生的欢迎。影片故事也从青青草原移师到太空和月球，喜羊羊和灰太狼都将穿上帅气的太空装束。这也是对传统电影“视听模式”的一次突破！创作团队希望借由糖果、布丁、巧克力等逼真的动画场景，让观众体验一场酣畅淋漓的感官之旅。



戒烟不戒酒 Jie Yan Bu Jie Jiu

俗话说“烟酒不分家，烟是夺命棍，酒是噬魂汤”，可当今社会要在商海中打拼，就一定会和烟酒结下很深的缘分……这是电影《戒烟不戒酒》故事的缩影。这部影片让我们看到了当今社会中凭借“酒量”打出天下的缩影，以及因为一次醉酒而失去现有和谐生活的故事……真所谓成也烟酒，败也烟酒。这个故事会如何发展？主人公是陷入纠纷还是重新振作？如果你知道这部电影联合了乔任梁、刘欣、陈佩斯、邬君梅、杨恭如、英达、田华等老中青三代明星的时候，我想你心中应该应经有了答案。这部贺岁喜剧电影将赶在兔年大年初一正式公映。另外值得一提的是《戒烟不戒酒》这部影片是朱时茂导演的处女作。

刀见笑 the Chef and the Swordsman

《刀见笑》改编自安昌河的小说《菜刀传奇》，本片导演想讲述的是一个贪嗔痴的主题，贪嗔痴是佛教中的三毒，指人性中的三大弱点，此三毒残害身心，使人沉沦于生死轮回，为恶之根源，故又称三不善根。佛教中一般用鸡猪蛇的图案来象征贪嗔痴，将深奥的佛学更简单化形象化，鸡代表贪婪，蛇代表嗔怒，猪代表愚痴。少三两是杀猪匠，他不分是非不切实际的愚昧，以猪为代表;哑巴一直身怀弟弟所送竹蛇，又下毒杀师，蛇是仇恨的象征;独孤成好斗贪图虚名，最后一切在斗鸡场上了结，以鸡为记，三个故事正如绝世玄铁匣上猪衔着蛇再衔着着鸡的图一样，循环的展开——隐喻系统设计逐渐生成，这也是本片的故事梗概。



监制唐郗汝说到：这像博尔赫斯的《环形废墟》，从一个人梦见另外一个人，却发现自己也在别人的梦中……同样是梦里套梦，无穷无尽的循环不已。因为在中西方的文化里都能找到相似却不完全相同的故事，让我感觉到了这种结构具有跨文化接受的认知土壤。”

监制余伟国在谈及本片时说道：“一个好看的电影能加入深层意义，才能开创电影新的路线和局面，最终《刀见笑》是否能自成一个电影的新品种，还是主创们暂且称作的荒诞武侠喜剧是后话，但乌尔善影像流派无疑已经产生”。



王的演讲 The King's Speech

汤姆·霍伯执导的《国王的演讲》夺得了今年第35届多伦多国际电影节最高奖——“人民选择奖”

影片讲述了英国女王伊丽莎白二世的父亲乔治六世国王的故事。乔治六世做为那位为了美人而放弃江山的爱德华八世国王的弟弟，在其退位后，极为不情愿地坐上了国王的宝座。乔治六世有很严重的口吃，在发表讲话时非常吃力，就连几句很简单的话都结结巴巴地讲不出来。幸运的是他遇到了语言治疗师莱昂纳尔，在通过一系列的训练后，国王的口吃大为好转，两人也成为了好友。最后乔治六世发表了那篇著名的圣诞讲话，鼓舞了当时二战中的英国军民。

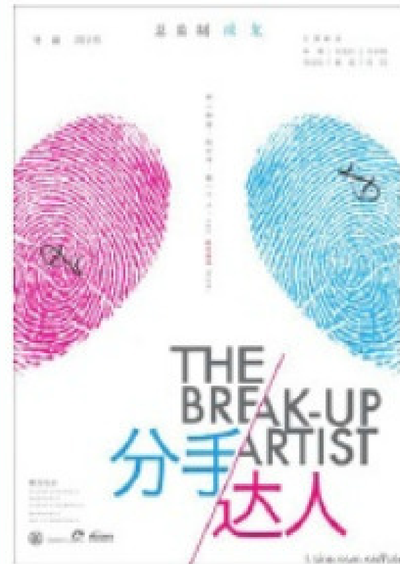
大众影音之温情篇



我们约会吧
Wo Men Yue Hui Ba

本片根据郭敬明的小说《丘比特来电》改编而成。讲述的是苹果电视台的金牌电视节目《我们约会吧》，被同类节目不断地恶性竞争而展开的电视大战。在一档名为“爱情制造”的节目里，真实生活不断被牵连出来，一个接一个的爱情困境和迷局。各种艰难的抉择轮番上演，故事中的人们将如何穿出迷雾，营救爱情？

据悉，《我们约会吧》这部华影盛视的首部电影从主创到演员采用的都是“80与90后”阵容，影片的定位显然就是针对年轻人量身订做的。导演周楠是从湖南卫视的选秀节目《我要拍电影》中走出来的，剧本是由小四郭敬明原创、而快男陈翔都在时下年轻人中亦有着不错的号召力，再加上吴辰君、丹尼斯·吴、李菲儿、王柏杰、吴昊泽等年轻偶像艺人，想来本片一定会受到喜爱爱情电影的年轻人的追捧。



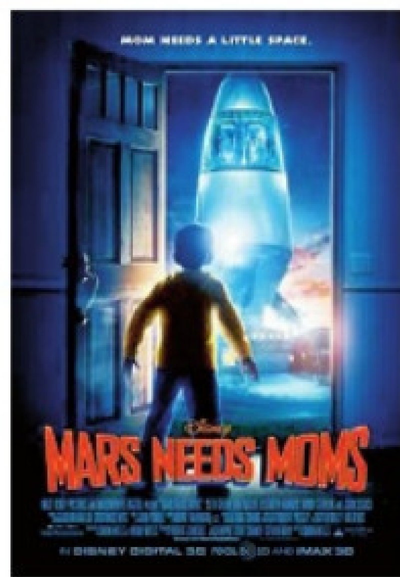
分手达人
The Break-Up Artist

这部由胡学林导演，林鹏、范逸臣主演的《分手达人》以“分手”为主题，讲述了都市男男女女们的爱情故事，影片讲述的是“塞翁失马焉知非福”，其实有时候分手是为了成全一段更好的姻缘，而我们也是在分分合合间才成长起来的。片中的“分手公司”其实也是帮助大家作出正确的爱情选择，让有情人终成眷属。

这部由成龙首次担任时装剧的监制，他也十分重视，每个镜头都要精益求精地制作。虽然片名为《分手达人》，但是剧情中出现的交错纠结的爱情却又以寻找真爱为主，让本片还未上映就吸引了观众的眼球。

这部充满爱情的时尚大片也将在明年初上映，观众可以透过大荧幕一探究竟，欣赏这场“跳爱”式的寻爱之旅。

火星需要妈妈
Mars Needs Moms!

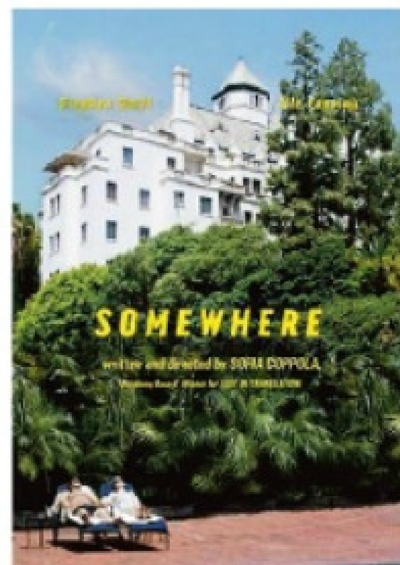


《火星需要妈妈》改编自普利策奖得主、著名长篇连环漫画《布鲁姆县城》(Bloom County)的插画师伯克利·布雷思德（Berkeley Breathed）在2007年创作的同名儿童书。

这个故事讲述了一名对于母亲严厉教育耿耿于怀的小男孩麦洛(Milo)，在得知妈妈被绑架到火星上做家务，接送外星小人参加活动，还要煮饭、扫地、打扮、准备午餐的时候，毅然踏上去火星救妈妈的旅程。

本片是由ImageMovers Digital工作室进行制作的，ImageMovers Digital工作室是奥斯卡最佳导演得主罗伯特·泽米吉斯与迪士尼合作成立的，这部影片也是该工作室的最后一作。

《火星需要妈妈》是迪士尼又一部3D电影，这部3D动画电影将于2011年3月11日上映，该片由西蒙·威尔斯（Simon Wells）导演，喜剧演员塞斯·格林（Seth Green）、琼·库萨克（Joan Cusack）等主演。



在某处
Somewhere

电影《教父》之父科波拉的女儿索菲娅·科波拉的电影《在某处》获得第67届威尼斯电影节最佳影片“金狮奖”。

《在某处》讲述了父女之间相互交流的故事：主人公约翰尼是一位星光耀眼的好莱坞明星，演员身份给他带来的声色犬马的生活，但他现在已经失去了人生的目标，耀眼的光环背后，他的生活可谓一塌糊涂。婚姻破裂失败，女儿不在身边，他不是窝在酒店房间里，就是躲在自己的法拉利跑车里。

然而有一天他的女儿突然回到他的生活里，从此一切都产生了微妙的变化。约翰尼开始透过他11岁女儿的双眼，重新审视自己空洞糜烂的生活。他带她去滑冰、旅行、玩电子游戏，在相互的倾诉中，意识到自己此前生活的空虚，他想要弥补与小女儿之间的关系，可却感到被什么东西无形的阻隔着。

作为大导演弗朗西斯·福特·科波拉的女儿，索菲亚从小就见惯了好莱坞的各种浮华。因此影片的故事灵感在某些程度上来源于导演自己的童年经历。P

大众影音之战斗篇

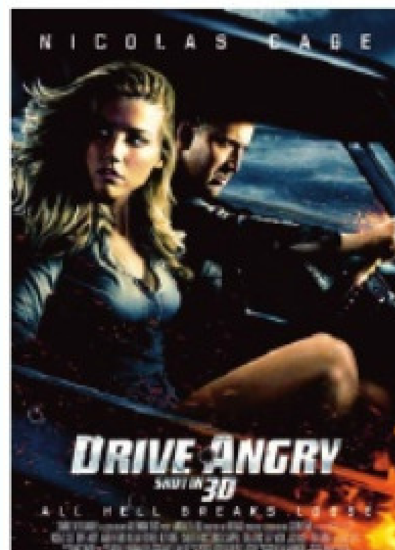


创：战记
Tron: Legacy又名电子世界争霸战2

《创：战纪》是由迪士尼斥资3亿美元打造的影史最贵电影之一，但尽管《创：战纪》是一部超级昂贵的电影，可是影片导演约瑟夫·科金斯基却是一位名不见经传的新人。

《创：战纪》将采用2D＋3D切割真实世界和电子世界的创新方式上映。而片中那些超炫的画面，电光摩托追逐的场面都相当的酷，自然也不容错过。

主人公是27岁的“萨姆”（Sam Flynn)，他是第一部里“凯文·弗林”的儿子，由加内特·赫德兰扮演。萨姆·弗林为了寻找失踪多年的父亲，和女友(奥利维亚·王尔德 饰)一起也进入了格斗游戏中，然后见到了在这个“电子世界”生活了25年的父亲，之后3人共同展开一段生死大冒险。“凯文·弗林”(Kevin Flynn)继续由前集的杰夫·布里奇斯(Jeff Bridges)扮演，前集中扮演标题人物“Tron”的布鲁斯·鲍克斯雷特纳(Bruce Boxleitner)也在此归来。



狂暴飞车3D
Drive Angry 3D又名愤怒驱使

影片《狂暴飞车3D》讲述的是尼古拉斯·凯奇饰演的硬汉从地狱中逃脱，来到人世寻找自己最后的救赎——女儿被杀后留下的孩子。愤怒的父亲凯奇寻找杀死女儿的凶手，但是只有三天时间，三天后，大恶人约拿·金将会把婴儿在满月祭祀作为牺牲，以此让地狱降临人间。凯奇饰演的米尔顿和艾梅柏·希尔德饰演的性感女招待Piper搭档追杀约拿·金，同时米尔顿又被警察追捕，当然比警察更大的威胁则是魔鬼派出的阴魂不散的变态杀手“会计”，这个无所不用其极的杀手不将米尔顿杀死便不会罢休，米尔顿必须在有限的时间内，逃过所有追杀，完成自己的救赎。影片《狂暴飞车3D》将于2011年2月11日在美国上映。

本片是以暴力与趣味的邪典风格作为主要基调，颇有几分罗伯特·罗德里格兹的电影风格，旧车、肌肉、血浆、殴打、爆炸和枪战——这些元素都是必不可少的，而凯奇对于自己的第一部3D电影和这个邪恶的角色都十分的兴奋。虽然影片以3D为噱头（影片是以3D摄影机拍摄，而不是后期转制），但导演帕特里克·卢西尔保证“绝不会有CG汽车出现，任何场景都是硬碰硬的效果”。



洛杉矶之战
Battle: Los Angeles

《洛杉矶之战》讲述了的是外星人入侵者与海军陆战排在洛杉矶街头火拼的故事。美国西海岸的加利福尼亚彭德尔顿驻扎着一支海军陆战队，在他们排长迈克尔·兰茨（艾伦·艾克哈特饰）接到命令迎战沿着全球海岸线入侵的不明外来者。于是排长率领整队毫无经验的士兵与天外来客在洛杉矶进行巷战。强大外形军团以及诞生自海洋的异形生物都企图铲除人类，接管地球水资源。而这支海军陆战队则成为了保护洛杉矶的最后一道防线。

本片由好莱坞著名制片人尼尔·H·莫瑞兹和他旗下的原创电影制作公司（Original Films）制作，哥伦比亚公司出品。影片由曾执导《黑暗降临》和《德州电锯杀人狂前传》的南非导演乔纳森·理贝斯曼执导，领衔主演的是艾伦·艾克哈特（《蝙蝠侠前传——黑暗骑士》）和米歇尔·罗德里格兹（《阿凡达》）。



专扁衰仔
Sucker Punch

该片的主角是一位叫做Baby Doll的女孩，她的父亲将她关在精神院里。在被监禁的这五天里，她需要在自己幻想出的世界和真实世界间穿梭，并在幻想世界中偷取几种东西，从而获得自由。《专扁衰仔》的导演是曾经执导过《300》和《守望者》的扎克·施奈德，影片汇聚了吉娜·马隆、瓦妮莎·哈金斯、艾米莉·布朗宁、艾比·考尼什等多名80后女星。导演施奈德形容这部新片是携带机关枪的“爱丽丝梦游仙境”。

《专扁衰仔》的公映时间已确定为2011年3月25日——这也是扎克继《300勇士》、《守望者》之后，又一部在春季档席卷票房的商业巨作。

■写在前面

在中国的传统节日春节期间，亲朋好友们聚在一起，总会有些娱乐活动。不过，搓麻将、打扑克这些传统项目可以改一改，换成某款欢乐型桌游，是个不错的主意吧？

本期的国外精品桌游介绍两款游戏——《权力斗争》（Power Struggle）、《七大奇迹》（7 Wonders），《权力斗争》讲的是一家公司内部的权力之争，小编自己试玩这个游戏时，觉得游戏做得很全面，但相对的乐趣点有些分散，不过此类有一定经营色彩的游戏，有相当数量的拥趸。

《七大奇迹》是2010年Essen展会上试玩体验人数最多的游戏，评价相当高，虽然老外玩家的评价标准会与国内玩家的有所不同，但获得一致追捧的游戏必有其过人的长处。

本期重点推荐的是《白教堂来信——漫谈“开膛手杰克”相关桌游》一文，有关“开膛手杰克”这个臭名昭著的罪犯，各类文学、影视、电脑游戏作品数量繁多，与之相关的桌游也有一定数量，本文既是对此类桌游的一个简单的总结描述，对这个题材感兴趣的玩家不容错过。

“慈禧太后玩桌游”的文章反响不错，本次的《桌游乱弹——说说中国古代的“大富翁”游戏》算是承接上文而来，也是对中国古代文化中桌游雏形的挖掘。文中提到的“升官图”在淘宝上都可买到，是现代的仿制品，明清及民国留下来的，为数也不算少，不过这个要划到文物一类了。

“德国年度游戏大奖演义”连载到第九期，时间跨度在1996~1997年，这两年是桌游平稳发展的两年，专业的桌游设计师们都有新作问世，新的设计师也层出不穷。在国内，1996年电脑刚刚开始进入家庭，国人认为游戏就是电子游戏或电脑游戏，这十几年来，无论是大型门户网站，还是专业游戏网站，所展示的、涉及的，基本都是电媒介下的游戏，这导致了“桌游”成为一种“舶来品”，很多人抱着猎奇和对外国文化好奇的心态来体验桌游，而没有将它归为日常生活和娱乐的一部分，这种情况该是到改变的时候了。

本期“魔兽卡牌”部分，讲述了一些与魔兽卡牌有关的你可能不知道的若干件事，限于篇幅，不能讲的太多了，你可以去看看，你知道其中的几件？

最后是刮刮卡抽奖环节，先公布本期的奖品——

一等奖1名 幽灵虎宝宝

二等奖2名 海象人风筝

三等奖20名 袖珍迅猛龙

鼓励奖30名 跳舞

接下来公布12月中中奖名单：

一等奖 河北 李晋

二等奖 山西 刘欣 广东 徐自然 内蒙古 周文海

三等奖 上海 吴镇明 湖南 王建 四川 李风雷 宁夏 于滨 辽宁 王庆华

鼓励奖 河南 林明光 等 P

权力斗争

●**游戏名称：** Power Struggle ●**中文名称：** 权力斗争 ●**游戏人数：** 2~5人 ●**设计者：** Bauldric & Friends ●**出版公司：** Z-Man Games，eggertspiele ●**出版时间：** 2009年

作为一名普通的公司职员，你是否有兴趣成为部门经理？然后晋升到董事会？并最终成为董事长？这款游戏可以帮你模拟晋升中遇到的情况，并可以体验一下公司内部斗争是如何的惨烈。



玩家在游戏中，主要通过六个方面的发展来证明自己的成长与价值，只要有玩家在六个方面中的4个满足记分标准，就可以获得游戏的胜利（也就是最先得到4分的玩家获胜）。

1.影响力，成为董事会的一员，或者担任董事长，都可以增加自己的影响力，当影响力积累到7分以后，算玩家获得一个胜利点；2.股份，玩家可以用钱购买股份，股份到达18份后，算作一分；3.主要部门，玩家在游戏中每组建一个大部门（也就是主要部门），就可以前进一步，当到达4分时，玩家算作一分；4.腐败，玩家可以贿赂其他部门的主管来提高自己的腐败分，腐败分到达9分后，玩家得到一分；5.成为顾问，被代替的部门主管或董事长可以成为顾问，如果玩家在三个部门都拥有顾问，可以得到一分；6.竞争和仇恨，玩家在游戏开始时可以得到一张人物牌和一张目标牌，只要玩家达成针对某个人物的目标，就可以得一分，目标的内容一般是在几个得分方面都超过对应人物就可以。

游戏总共会进行几轮或者十几轮，每轮的顺序很简单，首先是确定事件牌，由公共关系部的主管玩家抽取6张事件牌，并和记分牌和董事会牌合在一起，安排这轮游戏的事件，每回合开始时都要先翻开一张事件牌，执行后进入行动阶段同样是从公共关系部的主管开始，玩家只能做一件事情，可选的行动很多，比如招新员工、合并部门、创造新的部门、购买股票、贿赂别的部门主管来获得特权、用钱换分、用特权牌等等。如此一回合结束，然后翻开一张新的事件，开始第二回合，直到翻出的事件牌是召开董事会牌时，一轮结束，然后就是选举董事会成员，确定新的部门经理等相关程序，并开始下一轮。游戏直到有人宣称自己获得了4个胜利点后，并将这一回合进行完，游戏结束，如果没有人也能拿到4个胜利点，那么第一个人获胜，如果有人也能到4分，那么比谁的钱多。



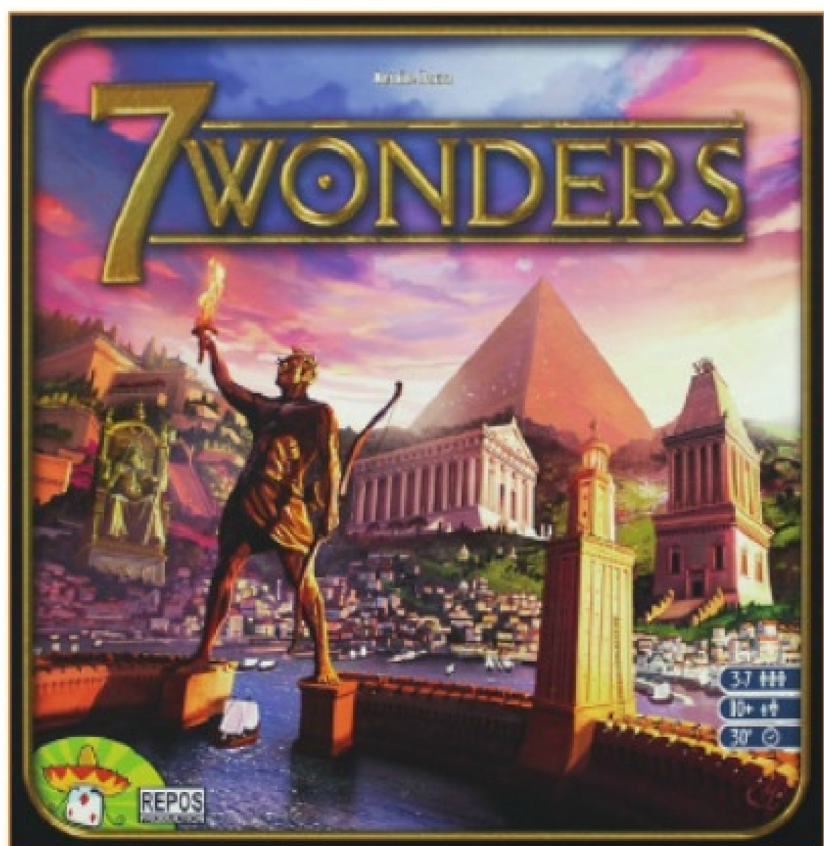
总体来说游戏机制并无特点，但游戏涉及内容很多，足以让玩家通过长考来进行权衡。P

七大奇迹

●游戏名称：7 Wonders ●中文名称：七大奇迹 ●游戏人数：2～7人 ●设计者：Antoine Bauza
●出版公司：Repos Production，Asmodée ●出版时间：2010年

这款游戏在2010年Essen专题中曾经介绍了一下，作为Essen展会上试玩体验最多的游戏，评价是相当的高，仅仅过了不到3个月，我们就拿到了这款全新的卡牌游戏，并第一时间研究规则，下面就详细的写一下游戏的玩法和体会。

游戏的主题是每个玩家要建设一个古代文明，经过三个时代的发展，能够获得最多胜利点的文明就是胜利者。游戏开始前，每个玩家选择一个文明，并且得到相应的文明图板，图板上显示了文明初始产的资源，还有文明特有奇迹的建造步骤、建造所需资源以及建成后的效果，每个玩家还将得到3块钱。之后就根据人数调整各个时代的卡牌数量以及第三时代放入的奇迹牌数量，然后每人发7张第一时代的牌，游戏正式开始。



每个玩家看过自己的牌后，选择留一张，然后同时传递给左边的玩家，玩家在看新牌之前，要决定如何处理刚刚留下的那张牌，处理方式有三种：1.将这张牌打出，支付相应的费用；2.将卡牌扣在自己文明图板下面，用来完成自己文明的奇迹的一个步骤，并且要支付相应的资源；3.弃掉这张牌换3块钱。所有玩家都决定后，拿起上家传过来的牌，继续重复刚才的行动。如此重复六轮，每个玩家的最后一张牌直接丢弃，第一时代结束，再发第二时代的牌。第二时代的传递方式变成向右传递，最后是第三时代的牌，如此进行后，每个玩家计算自己的总分，总分最多的玩家获胜。

从游戏机制上看，这款游戏只是简单的传三轮牌，设计师是如何通过卡牌来表示文明的发展呢？首先，游戏中的牌分成几大类：1.原料牌棕色（木材、石料、铁矿、粘土四类），打出后代表文明拥有了某种原料；2.制成品灰色(纸、丝绸、药剂)，给科技建筑物提供建造资源；3.平民建筑物牌蓝色，给玩家提供分数；4.科技建筑物牌绿色，分成几种，玩家无论是收集同种还是收集不同的，只要成套都可以得到较高的分数；5.商业建筑物牌橙色，这些建筑物可以产生金钱、生产资源、改变交易规则等等；6.军事建筑物牌红色，这些牌可以增加玩家的军事力量，玩家的军事力量在每个时代结束时要和旁边的两个文明作比较，如果比邻近玩家低，则得到一个减一片，如果比邻近的玩家高，则得到一个加分片（第一时代结束时是一分，第二时代结束时是三分，第三时代是五分）；7.协会牌紫色，给玩家提



供分数，每张牌的得分方式不同。我们可以看出，玩家每轮决定留什么牌，也就决定了自己文明朝什么方向发展，游戏中各种牌的比例也是经过详细设计的，比如原料和成品牌只在一和二时代有，协会牌只在三时代有等等。

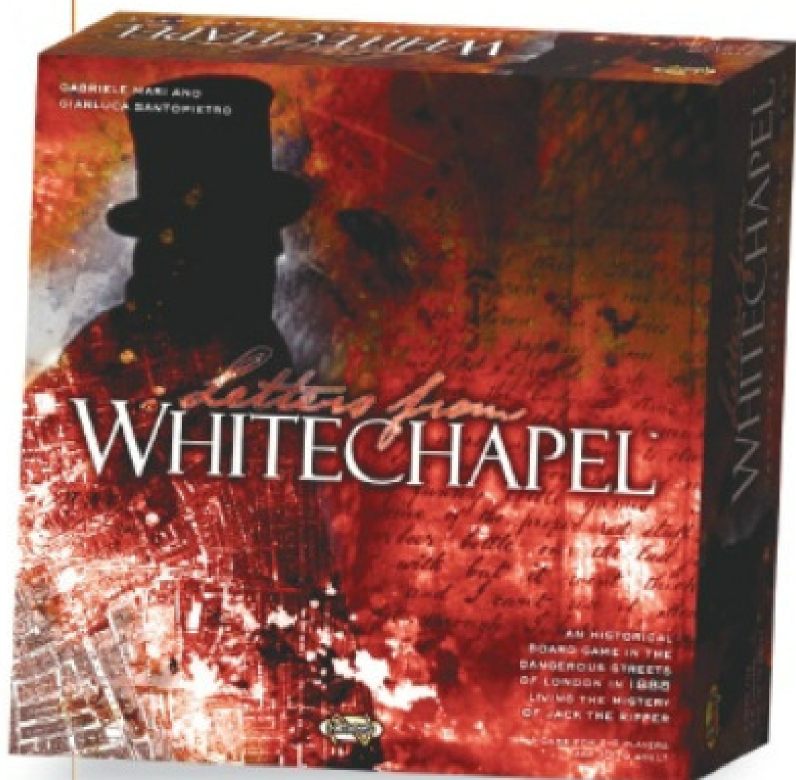
玩家在规划自己文明的发展时，也并不是不需要关心其他玩家的发展，除了传牌的机制可以限制下家外，玩家还可以从邻近文明购买资源，默认是2元一个资源，但有些商业建筑物可以将费用降低到1元，这在游戏中是非常重要的，因为要想全面发展你的文明，光凭自己积累资源是很难完成，所以如果某种资源你邻近的玩家有，那么你可以考虑开发不同的资源，或者积累其他方面的实力。

游戏只有18轮，也就是打出18张牌，在所有玩家都熟悉规则的前提下，大约15分钟就可以完成一次游戏，非常快速，但多变的卡牌组合和发展路线，又让每次游戏都有不同的玩法。游戏中有一条潜在的发展线，就是当你拥有同一类型的低级牌时，可以免费打出对应的高级牌，这一点的设计，又让玩家有更好的选择来规划自己的发展了。比起同样是卡牌驱动的《银河竞逐》或《领土》而言，游戏时间更短，互动也更多，卡牌上的图释与作用也并不繁复，十分好推广，喜欢卡牌游戏和文明题材游戏的玩家一定要试试。P



白教堂来信：漫谈“开膛手杰克”相关桌游

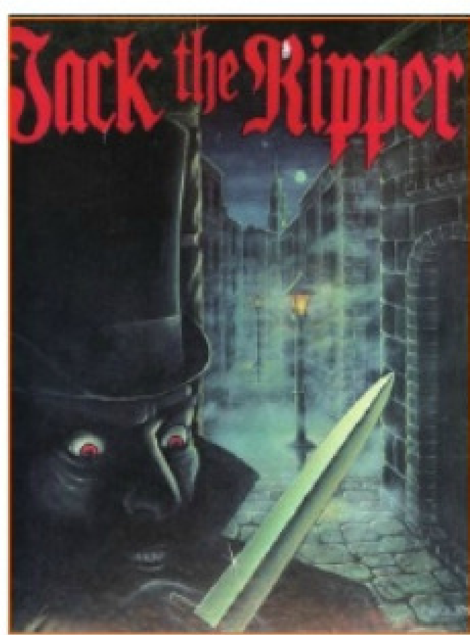
■北京 君子不器


2010年的白教堂来信

最近新出了一款以抓捕开膛手杰克为题材的推理游戏，名为《Letters from whitechapel》（中文暂译“白教堂来信”），这款游戏采用了类似《Scotland Yard》的路线追踪方式进行推理和抓捕，游戏中也加入了新的内容，就是交错站点和回家理念。我们都知道，很多追踪游戏都是一张地图，玩家们在一干双方都可以到达的站点上来回移动，追踪嫌犯，直到逮到或超过回合数为止。但这款新游戏使用了交错站点，也就是在移动上，警察移动和停留的位置站点与杀手完全不同，警察所能做的就是阻止杀手经过以及检查杀手走过的点。那么获胜条件是什么呢？对于杀手来说，每次杀人后，要在15步之内回到家，家的位置在游戏一开始由杀手自己决定，杀死五个人后还能安然回家就可以获胜。对于警察来说，每次杀人事件发生后后，要逐渐缩小杀手家的范围，将杀手的家围困，让杀手到不了家。

这款游戏解决了推理游戏在追捕方式的单一性问题，让人眼前一亮，不仅游戏好玩，有推理价值，而且又让我们有了回顾有关“开膛手杰克”相关桌游的想法。

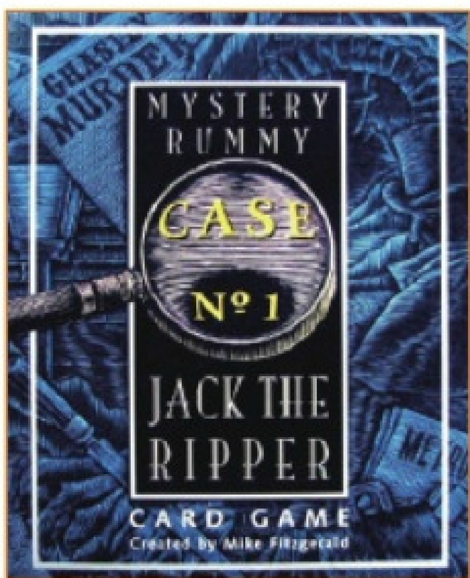
开膛手杰克的故事想必很多人都知道，这名自称Jack的杀手，在1888年8月到11月期间，以非常残忍的手法杀死了位于伦敦东区内白教堂一带的至少5名妓女。在这五起案件连续发生期间，凶手还不断给警局发信，公然对警察挑衅。在1888年11月之后，凶手停止了他的疯狂行为，但警局也始终没能追捕到他，从而成为一宗悬案。



1983年的Jack the Ripper

这个故事在这100多年来被各种领域所借用，比如电脑游戏、摇滚乐、电视剧等等，虽然没能破案，但却不断出现在欧美文化当中。

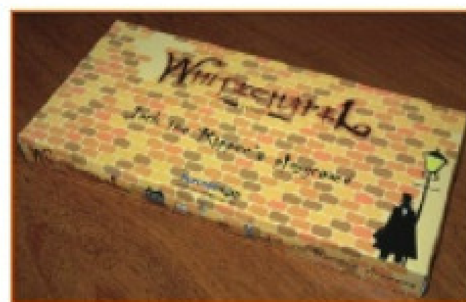
在桌游领域，以杰克为背景的游戏，最早的一款当属1983年出版的《Jack The Ripper》，这款游戏使用标准的白教堂地区地图，警察、嫌疑人、受害人的标记一大堆，采用传统的追捕模式与得分机制相结合。



1998年的Mystery Rummy Jack The Ripper

1998年，名为《Mystery Rummy: Jack the Ripper》的杰克题材游戏出版，玩家在游戏中会得到很多人物牌，通过自己掌握的人物牌，来推理谁是凶手。

2003年，另一款名为《Whitechapel 1888》的桌游推出，虽然名字起的十分正统，但游戏却是一个轻松欢乐的掷骰子游戏，游戏版图也是抽象而单调的图形，有点类似大富翁的样子和玩法。


2003年的White Chapel1888

2006年，大受欢迎的《Mr. Jack》出版了，这款两人游戏一直是个畅销品，不仅游戏设计的好，游戏美工也是中规中矩，这款游戏我们之前介绍过玩法，这里不再多说。游戏在问世之后，马上推出了两个扩充，一款是增加了马车，另一款扩充增加了5个新的角色和一个新的功能片，丰富了游戏的内容。之后在2009年出版了新版的《Mr. Jack in New York》，这次不仅人物全变，而且将追踪地点改为纽约，并且设计者宣称，新版比旧版要更加的平衡，更加的耐玩。

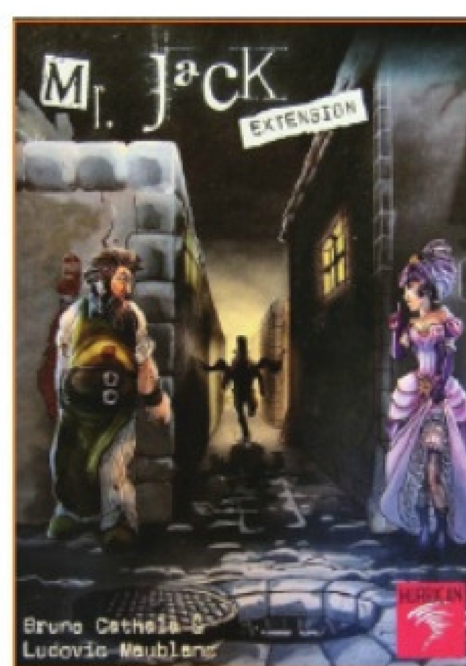


2006年的Mr.Jack基本版


2006年Mr.Jack马车扩充

在2010年Essen展会上，这个系列游戏又推出了《Mr. Jack Pocket》（口袋版杰克），玩家们以后只需要很小的桌子就可以玩这个经典的2人游戏了。

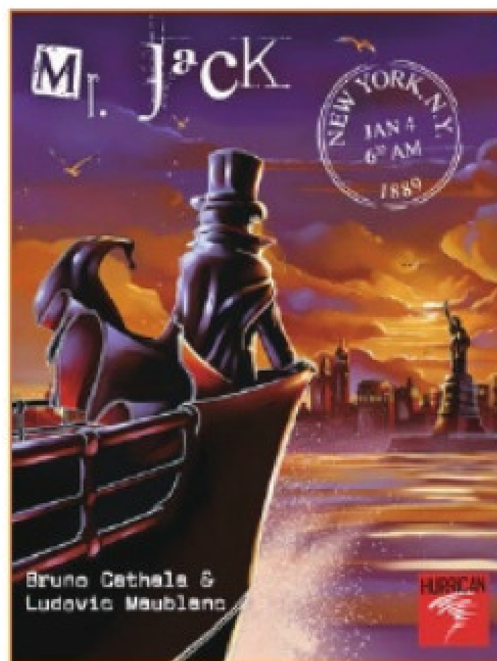
最新这款《白教堂来信》，展现了较高的游戏性，比以前的同题材游戏具备更强的策略性，不同站点的设计，同时增加了双方的难度，再加上回家的新理念，设计者的创造力和想象力令人敬佩。



2007年Mr. Jack 5个人物扩充版

想成为逮捕杀手杰克的英雄吗？还是想从警察眼前溜走，至于胜负有什么关系！游戏，就在这里，你玩或不玩，他都是一段历史。

附赠国外研究开膛手杰克的网站一个，里面有非常全面的资料：http://www.casebook.org/index.html。



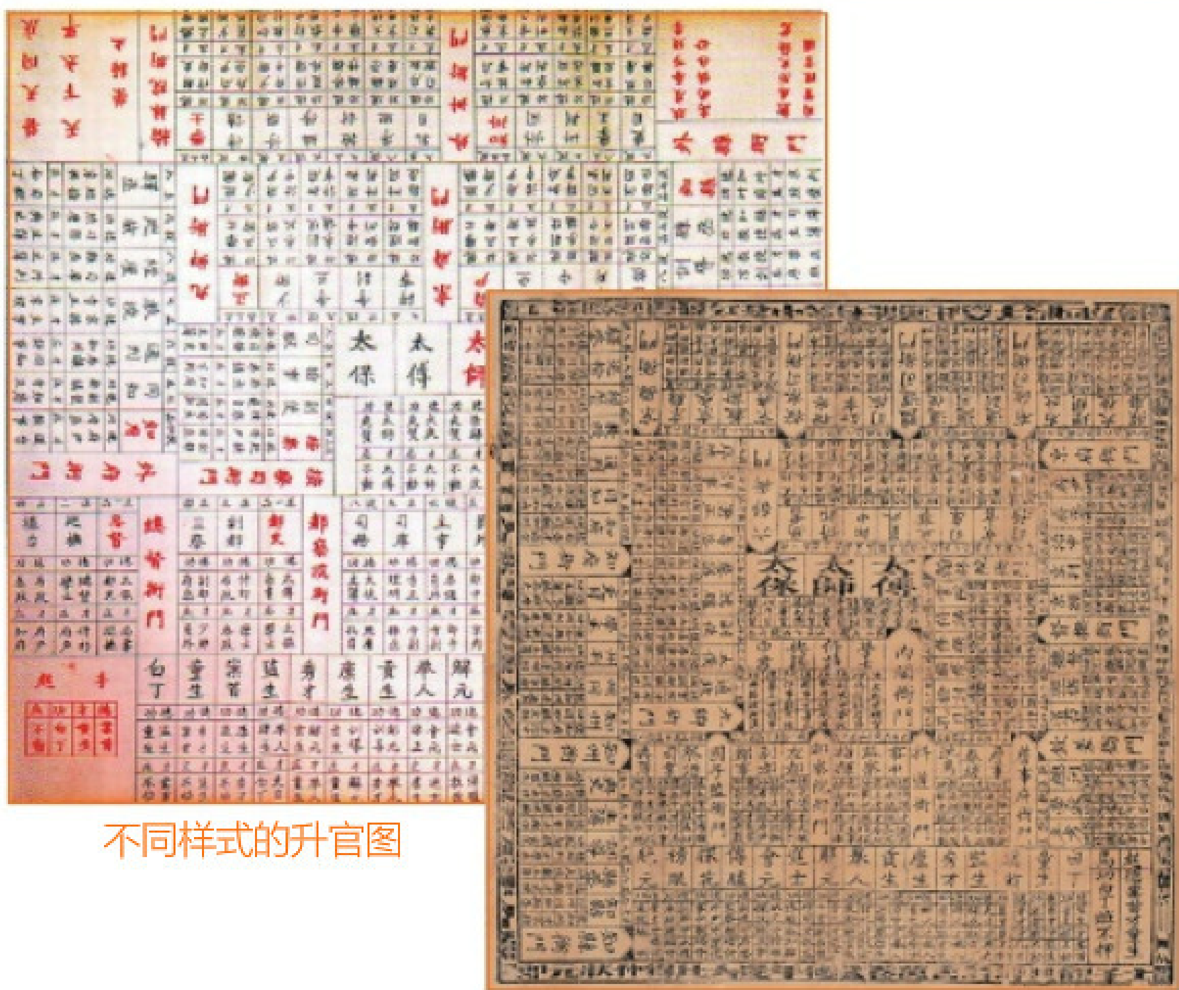
2009年Mr.Jack in NewYork



2010年Mr.Jack Pocket

桌游乱弹：说说中国古代的“大富翁”游戏

■北京 摩卡


不同样式的升官图

前一段时间写了一篇关于“慈禧太后玩桌游”的文章（详见《大众软件》2010年11月中），我在文中提到慈禧太后的桌游创意可能来自于之前她接触到的某些桌游，当时只是一种常识性的推断，后来又陆续查阅各种文章资料，总算找到了一些间接的证据。

这是一款叫做“玩仙图”的游戏，据说是乾隆皇帝的发明，以下文字引自向斯先生所著的《宫禁游乐》一书，“乾隆……创制了吉祥如意、玩法简单的玩仙图。玩仙图取材于古代神话和传说的列仙传，将赤松子、容成公、彭祖等各路神仙绘成一幅神仙庆寿图，每位神仙代表一种吉祥。玩的时候，用骰子投掷，每年新年时游玩。取吉祥如意。西太后也极喜欢这种既吉祥又娱乐的游戏，并对游戏的内容有所改进，重新绘图，新年时在宫中游玩。”

我这里要强调一下——我写这些文字，并不是想证明中国桌游的历史有多久之类的。不过，中国悠久的历史和文化，确实产生了很多可以称为现代桌游雏形的游戏。

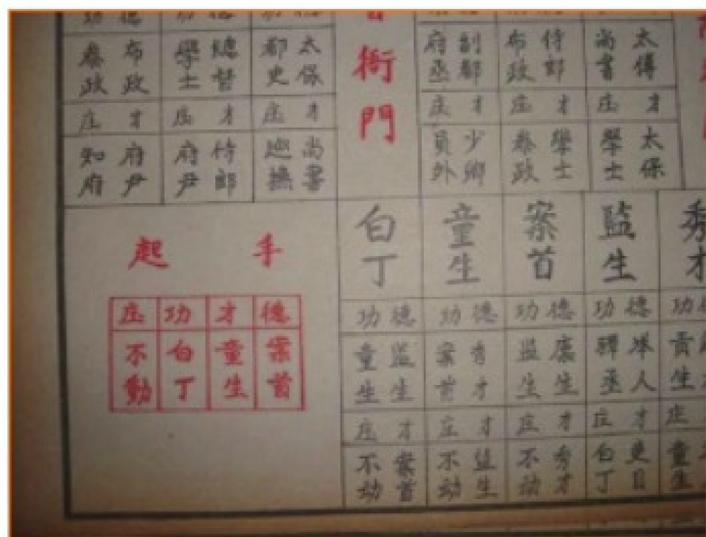
下面言归正传，说说本文的主角、古代版“大富翁”——升官图。

升官图又名彩选格、选官图等，是中国古代的图板游戏，产生年代不详，就后人不断的推究考证，这个游戏（或者说游戏雏形）最早出现在唐代。

升官图由一个四面陀螺及一幅标志着各种官衔的图板组成，所有参与游戏者从起始位置（白身）开始，依照转动陀螺获得的判语升迁贬黜，以最先升任最高官职者为胜。在不同的朝代具体官名等均有所不同，最流行的升官图是依照明代官制编写的，依清代官制编制的也有不少，民国之后，还出现了从小学生到大总统的升官图游戏，基本规则和玩法是完全一样的。

这个游戏流传久远，以唐代而论则在千年以上了，各种变体较多，这里只讲讲简单规则的玩法。前文提到的四面陀螺，四面上分别是德、功、才、赃，任何位置（官位）上，都会标明当你转陀螺转到不同面后的升迁或者贬黜路线，其中德、功、才可以理解为升官的路线，只是升迁的路线和速度不同。至于赃，受贿被拿获，只有贬官一条路了，当然也不是绝对的，官位太高或太低则不会被贬。官位最高就是三公中的太师，升到这儿就不能再升了（还想再升？九千岁+一千岁？你想谋反不成？），但此时还不算你获胜，你必须再次转出一个“德”，然后是荣归故里，这才算获胜。


注意太师这格以下，掷出“德”才能荣归


也许觉得赃字不雅，图中用庄加一点代替

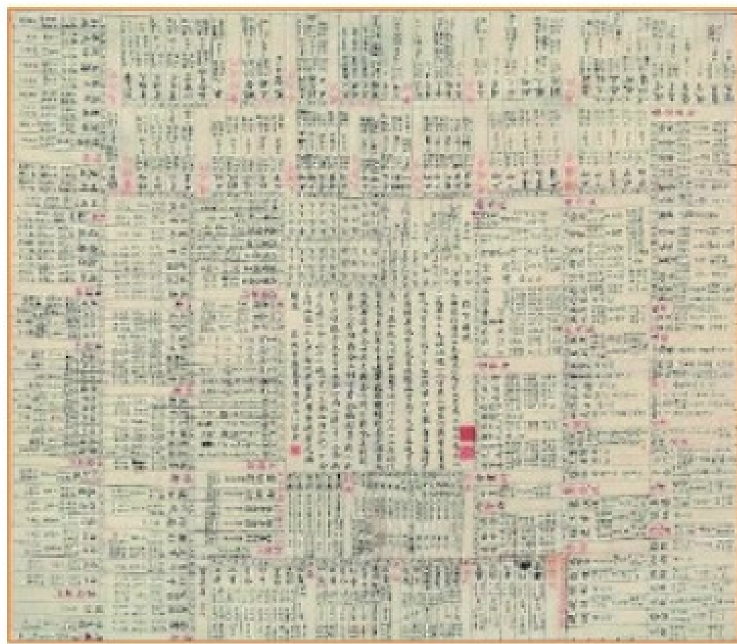


大富翁升官之途界面


大富翁升官之途游戏中

怎么样？看了玩法介绍，是不是想起小时候玩的“飞行棋”？把陀螺变成骰子，“升官图”就可看成现代意义上大富翁类游戏的雏形。事实上，还真有这么一款PC游戏，叫《大富翁升官之途》，游戏界面操作等都是“大富翁”类游戏的路子，核心机制则是“升官图”这一套，只是增加了道具、随机事件等设定。

在古代，升官图这游戏流传度很高，直到民国时期，依然广受欢迎。游戏是在中下层官吏及文士中玩者甚众，也有给孩子玩的，算是读书好做官的启蒙教育……我这么说可不是信口开河，下面这张“升官图”是由光绪三年状元王仁堪用馆阁体书写的，“图规”和整个板图都以楷书认真写成，书法规整工细。王仁堪这个人，大家可以网上搜索一下，算得上是才子好官，非常用心的制作“升官图”，足以说明该游戏在当时的流行程度了。


王仁堪手书升官图



德国年度游戏大奖演义/9

■北京 君子不器

1996年

在《卡坦岛》获得了1995年大奖之后，仿佛世界上再没有什么版图游戏可以超越它了，因此，1996年，SDJ大奖授予了一款与卡坦岛完全不同的游戏《El Grande》（中文译名：大领主），与卡坦岛无任何机制重复之处，SDJ的评审们非常注意游戏机制的差异化，在之前的十几年中，每一年的获奖游戏都有着自己的独特之处，并且难度设定在家庭级别，这种主旨直到今天都一直在秉承着。

《El Grande》是一款以中世纪西班牙为背景的地域控制游戏，游戏版图采用了标准的中世纪时期西班牙地图，并按照当时各地方省份的实际情况分成了9个区域，每个省份的名字都与事实相符，在游戏中，玩家扮演一个省份的领主，带领自己的骑士在西班牙各地扩大自己的影响和权力，游戏总共进行9个回合，每三个回合算一次分，最后总分最多的玩家获胜。

游戏开始前，每个玩家都会有一个家乡省份，并将自己的领主棋子和两个骑士方块放到这个省份内，然后每个玩家再得到7个骑士（算作自己的备用骑士）、一个罗盘（包含指针，用于秘密选择省份）、一组权力牌，代表自己可以运用的权力力度，一共13张牌，数字是1～13。除此之外，游戏图板上要放一个城堡模型，还要将一个国王棋子放在一个省份内。

每回合，玩家要轮流出权力牌，根据数值大小来决定玩家本回合的行动顺序，后出的玩家不能出与之前玩家同样数字的权力牌，所有玩家出完后，从最大数值开始，玩家可以做两件事，首先，根据所出权力牌上的骑士标记数量，从供给拿骑士方块放到自己面前，之后，玩家可以从五种行动卡中选择一张使用，每张行动卡上都有一个文字能力和几个骑士标记，文字能力玩家可以选择执行或不执行，骑士标记表示玩家可以将自己的骑士放到图板上的数量，骑士只能放在国王所在省份的邻近省份，或者放到城堡模型内。每三个回合后，就进行一次算分，每个省份都有三个数字（城堡位置也有数字，有些区域只有两个数字），在相应省份中拥有最多骑士的玩家获得最大数字的分数，依此类推，每个省份（城堡也算分）都使用这种方法算分，但是在算分前，每个玩家都要使用罗盘秘密选择一个省份，然后同时展示，将城堡模型打开，玩家把在之前三回合内放到城堡内的所有骑士都放到自己选择的区域，从而在算分增加自己的骑士数量。如此进行9个回合，三次算分后，谁的总分最多谁赢。

游戏中国王的作用比较重要，因为有一条死规则：国王在某一省份内时，骑士不能增加到这个省份，也不能从这个省份离开。这使得游戏并不是简单的在各个区域内增加骑士，而是要对有优势的省份进行相应的控制。因为玩家在分配骑士时，可能会影响到多位玩家，这也是获得更多分数的一种方法。相对于之前的很多游戏，《大领主》在策略程度和游戏平衡上要成熟的多，这也是它能在BGG游戏排行榜上维持前20名的重要原因。

在这一年的其他获奖游戏中，设计大师Alex Randolph的《Venice Connection》获得了最漂亮游戏奖，这是一款通过拼图的形式连接水路的游戏，能获得最漂亮游戏奖，对于大师来说也应该是一种意外吧。今年的奖项多了一款最佳敏捷游戏奖，授予了《PitchCar》，这款游戏通过用手指弹棋子，在木质的赛道内竞速，通过木质的赛道块拼接，可以组成各种赛道，游戏创意非常独特，至今仍十分流行。在提名游戏中，《Blink》是我十分喜欢的一款游戏，游戏只有50多张牌，每张牌上都包含三个属性：图形、数量、颜色。玩家们平分牌，然后向中间的牌堆出牌，只要有一种属性符合就能出，比谁出的快，谁先将自己的牌都出完谁赢，这是一款十分锻炼心智的游戏。其他提名游戏里虽然也有Alex Randolph、Wolfgang Kramer和Alan R. Moon的游











1.1996年获奖游戏El Grande封面图
2.1996年提名游戏blink
3.1996年最佳儿童游戏奖Vier zu mir!（英文版）
4.1996年最佳敏捷游戏奖PitchCar
5.1996年最漂亮游戏奖Venice Connection

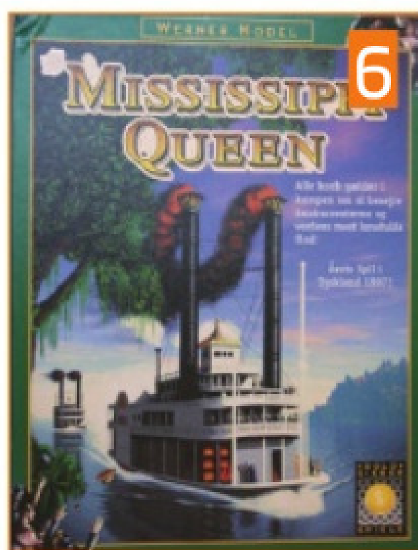
戏，但随着时间的推移，如今都已退出市场，成为收藏品。

1997年

之前，我们提到了SDJ要求提名游戏在机制上具有较高的创新度，实际上SDJ对提名游戏在配件上的创新度也是十分关注的，1997年的获奖游戏《The Mississippi Queen》（中文译名：密西西比皇后号），就是这样一款有着精巧配件的游戏。

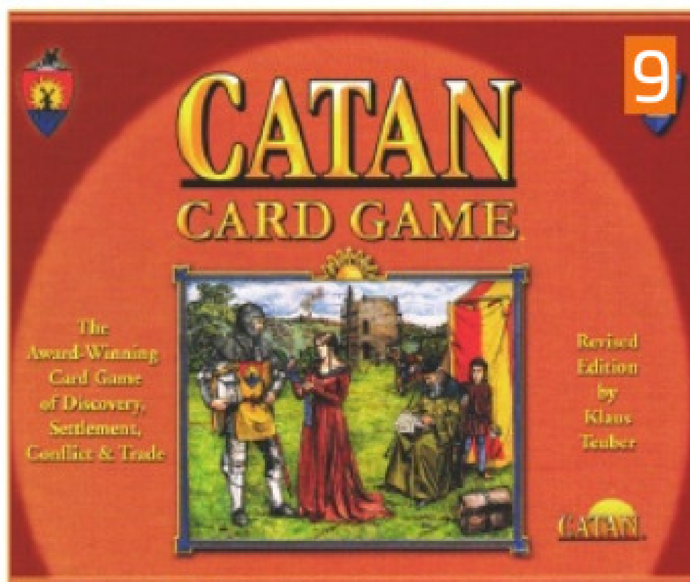
游戏名字来自美国一艘蒸汽游轮，于1976年建造，是当时世界上最大的蒸汽游轮，这种游轮通过蒸汽发动机推动巨大的螺旋齿轮前进，玩家在游戏中就是控制这样一艘游轮，行进在密西西比河上，最先到达终点区域的玩家获胜。那么游戏配件是如何吸引评委的呢？

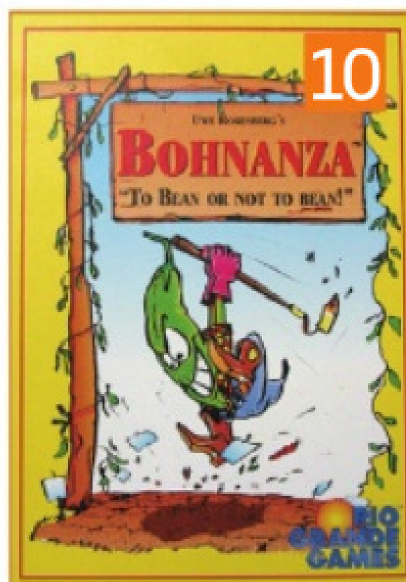
每个玩家的游轮指示物都是一个小的游轮模型，游轮两侧有两个大的涡轮槽，用来凸显蒸汽游轮的运行原理，每个涡轮槽内都有可改变的一圈数字，数字是1～6，一边是黑色数字，一边是红色数字，红色数字代表玩家游轮的前进速度，黑色数字代表游轮上煤炭的剩余数量，这种精巧的设计不仅十分美观，而且贴近实际游轮的造型，更重要的是将每艘船的状态都一目了然的表示在了游轮模型上，游轮中间也是一个平面，用于放置扩展规则中的乘客模型，这样的游轮模型精巧又实用，深深打动评委的心。











6.1997年获奖游戏The Mississippi Queen封面
7.1997年最漂亮游戏奖Aztec
8.1997年最佳儿童游戏奖Leinen los!
9.1997年提名游戏 卡坦纸牌版
10.1997年提名游戏 种豆

> **1996**
>
> **获奖游戏：** El Grande，设计者：Wolfgang Kramer和Richard Ulrich，游戏类型：区域控制，同时选择行动
>
> **最漂亮游戏奖：** Venice Connection，设计者：Alex Randolph，游戏类型：拼图，棋板摆放
>
> **最佳儿童游戏奖：** Vier zu mir!，设计者：Heike Baum，游戏类型：记忆，成套收集
>
> **最佳敏捷游戏奖：** PitchCar，设计者：Jean du Po?l，游戏类型：竞速，动作游戏
>
> **其他提名游戏：** Blink等9款
>
> **1997**
>
> **获奖游戏：** The Mississippi Queen，设计者：Werner Hodel，游戏类型：航海，竞速
>
> **最漂亮游戏奖：** Aztec，设计者：Niek Neuwahl，游戏类型：木块码放，动作游戏
>
> **最佳儿童游戏奖：** Leinen los!，设计者：Alex Randolph，游戏类型：动作游戏，敏捷
>
> **最佳敏捷游戏奖：** Husarengolf，设计者：Torsten Marold，游戏类型：动作游戏
>
> **其他提名游戏：** Bohnanza、The Settlers of Catan Card Game等9款

不仅如此，游戏在机制上也有特点，首先就是开拓式图板，游戏一开始只有一张起始水路图板，海域采用六边形网格分割，每格可容纳一艘游轮，也有一些格是海岛，不允许游轮进入。玩家从起点出发，根据游轮的速度前进，当前进到水路的边缘就可以探索未来的水路，从而拼接新的图板，每回合玩家可以自由将速度加一或减一，每移动一格都还可以自由旋转60°的方向，如果玩家想进行速度和方向上更大的改变，就要消耗煤炭，每多变一个速度或多转60°都要消耗一格煤炭。如果玩家没有控制好船，导致煤炭耗光，进而走出图板或撞上小岛格，都算搁浅，直接退出游戏。玩家在游戏中也可以撞对方的船，但会导致自己减速，不过如果能给对方撞到一格绝境，也是不错的选择。

这款游戏属于较为简单的航海竞速游戏，如果加上游戏内附带的扩展规则，还将包含一些运输的元素，总体而言是轻松欢乐型的，并且每局都有不同的变化。之所以能被选中成为获奖者，第一是航海竞速题材的游戏很少；第二是与现实结合的十分贴切；第三就是游戏难度适中、有互动，也有轻度计算；最后一点就是精巧的模型设计和可变的图板。众多称心的要素，奠定了《密西西比皇后号》的成功。

在同年的提名游戏中，Uwe Rosenberg的《Bohnanza》（中文译名：种豆）是流行时间较为长的一款交易类游戏，不仅一直在出各种扩充，还推出了相应版图版和收藏版，在国内的很多桌游吧也可以玩到。Klaus Teuber在这一年推出的卡坦岛的卡牌版也获得了提名。其他奖项中，最漂亮游戏奖授予了《Aztec》，这一款搭建金字塔的游戏，游戏提供了一个巨大的金字塔底座，之后玩家要将造型各异的木头块堆在金字塔地基上，谁堆的整齐谁就可以获胜，很有视觉观赏性。最佳儿童游戏奖授予了Alex Randolph大师设计的《Leinen los!》，这是一款用手指推动木船在图板上移动的竞速游戏，玩家要灵巧的躲过浮标，让船顺利的到达终点。P

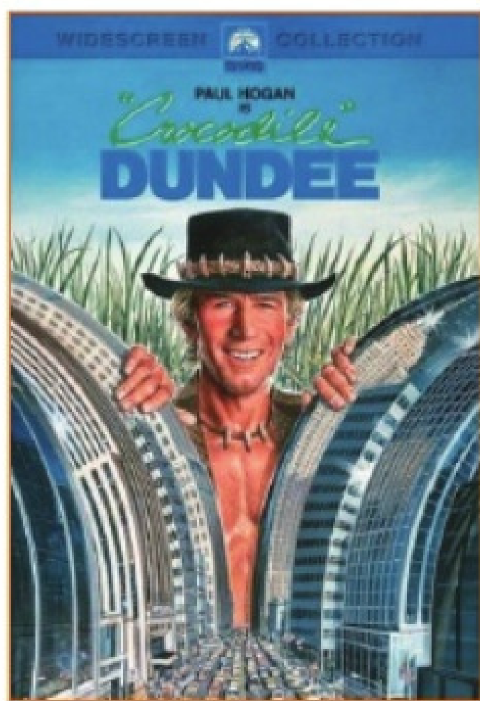
有关魔兽卡牌你可能不知道的若干事

1.闪卡和触控面板不得不说的故事

不知道有没有人思考过一个问题：闪卡是用什么方法闪起来的？答案是：金属。

是的，闪卡的印刷材料里面包含金属，金属的反光从而使得卡牌的图案得以闪光。不相信？你可以做个小实验：把一张弯曲了的闪卡凸面朝下放在你的笔记本的触控面板上，轻轻晃动闪卡，你会发现你的屏幕上的光标跳动了起来。

2.那只叫邓迪的鳄鱼





“荣耀之地”系列中，有一张叫做“邓迪”的牌，这张牌是一张猎人的宠物。看起来很普通。但是如果你注意一下卡牌最下面的背景文字，就会发现上面写着：“那不是宠物，这才是宠物！”

这句话是谁说的？——并不是那个叫做格罗姆或瑞斯的人说的。

这句话出自一部很老的好莱坞电影《鳄鱼邓迪》。片中的邓迪是一个生活在澳大利亚原始部落的白种人，名叫邓迪。这位哥哥可谓是生活在非战争时期的兰博，在澳洲丛林里面，他能够仅仅凭借一把刀就杀死一只4米长的鳄鱼。发现这位邓迪的人，是一个美国的美女记者。出于一种好奇，他把邓迪带到了繁华的纽约，然后……一个狗血的故事开始了。

这部片子在上世纪90年代曾经红极一时，甚至还拍出了续集。片中的邓迪作为艺高人胆大的代表，就曾经说出了这句名言：“那不算宠物……这才是宠物”——一只鳄鱼。

3.嗡嗡蜂其实是谷歌他们家的

猎人的宠物似乎总是容易带给我们一些惊喜。再比如“嗡嗡蜂”。嗡嗡蜂这张牌的英文原名，叫做“Buzz”。

Buzz是什么？不不不，跟巴斯光年没联系。如果你是谷歌的Android系统手机的用户，在你的谷歌地图上面，会有一种插件，插件的名字就叫做“Buzz”。

谷歌的这个Buzz，相当于某一种微博，同样每次发言不能超过140个字。但与其他微博不同的是：谷歌Buzz可以在你发言的同时，记录你发言的地点，这样当你打开谷歌地图的时候，你就能够看到都有哪些人在哪里说了什么话？比如有的人在三里屯会发言说：恩，三里屯又堵了……。

谷歌Buzz的中文意思很简单，就是类似于一群人嘟嘟囔囔、唧唧歪歪、嘀嘀咕咕那样子。发言的人多了，就像蜜蜂——哦，对不起，是一群蜜蜂那样：嗡~~~~嗡~~~~于是魔兽卡牌的R&D部门就将这张蜜蜂命名为Buzz。

4.艾雷默它不是德鲁伊，他是个人族！

中文四版的部落盟军艾雷默，是张牛头人德鲁伊盟军。注意到这张牌的异能描述没？“好了，听着，其他友方德伊鲁德到+1攻击力/+1生命”……



我记得有牌手曾经这样抱怨：“中文代理太差了，艾雷默竟然印了一大堆错别字！”

没有印错。艾雷默(Alamo)其实是个人，这个人在魔兽世界的第二第三个年头的时候，曾经红遍了《魔兽世界》英文官方网站。他红的方式很特殊，具体就是：在官方论坛上，用一大堆错别字，把一大堆不着边际的德鲁伊游戏理论告诉你……结果就红了。如果你不能明白，您可以把他理解为美国的“芙蓉姐姐”，魔兽世界里的“苍天哥”。

所以艾雷默这张卡牌在设计的时候，异能描述针对德鲁伊，且有很多错别字……顺便说一句，艾雷默这张牌的画师，是“风暴之子”之一，也是一个中国人。

5.最贵的那张牌叫王子

有史以来最贵的牌是哪张？

英文闪卡巫妖王？价值人民币300左右——错。

英文EA联盟巴罗夫？价值人民币700左右——错。

闪卡EA亚当？没出呢……

真正历史上最贵的牌，是凯尔萨斯王子套装。

这套王子套装是2008年暴雪发放给年度优秀员工的纪念品。每一套包含3张，一张黑白EA凯王子，一张凯EA王子外加一张。这3张牌嵌在一个玻璃框架里面，当然，你也可以把玻璃框架打开，里面的两张凯王子都可用于正式比赛。

记得曾经一次国内的比赛中，有牌手很华丽的使用出了黑白EA王子，对手当即就震惊了！愣了足足一分钟后，



直接叫来裁判：“报告裁判，他犯规！他自己画了一张凯王子！”裁判：“……少见多怪，接着打！”

目前这一套三张牌在Ebay上的价格是200美金……

6.属于美术家的世界一版

不知道你是否已经忘记了魔兽卡牌世界一版《艾泽拉斯英雄传》这个版本。时至如今，仍然在牌手中活跃着的世界一版的卡牌大概只剩下来搅扰、世界之树的嫩枝、利若杰克因斯等寥寥几张卡牌。但世界一版的价值，却并不是强大的牌，而是美丽的画。众所周知，卡牌的画是卡牌作为收藏角度的重要依据，而为魔兽世界一版进行创作的画师，则更是各个大名鼎鼎。比如Rebecca Guay——欧美最著名的玄幻女画师，为魔兽世界一版创作了——**(下方前3图)**；Gabe——来自欧美著名玄幻动漫组合Penny Arcade，为魔兽卡牌一版创作了——**（下方中4图）**；Todd Mcfralane——蜘蛛侠漫画的掌舵人、闪灵侠的创作者（身价最高的画家），为魔兽卡牌一般创作了——**（下方后2图）**。还有更多就不一一列举了，因为魔兽卡牌当年杀入江湖，正是打算一争高低的关键时刻，所以几乎是不惜血本的邀请了当时玄幻界最著名的画家们。而这也使得魔兽卡牌的一版，成为了欧美玄幻画家的新舞台。遗憾的是：从世界二版开始，著名玄幻画家越来越少，而为了让整个卡牌的画风更加趋同于线上游戏，魔兽卡牌的画风也越来越趋向于统一的风格。



7.曾经有张牌，它忘记了印刷费用

魔兽卡牌和其他集换式卡牌一样，都有可能出现错误。这很正常。历史上最严重的错印牌，是一张名叫“拳击”的卡牌。整个画面都没印上……还有比这更严重的吗？有的。

2009年，一张EA卡被官方发放了出来，这张卡牌叫做“精神折磨”。这张牌由于利用率不高，所以虽然是EA牌，但是也并没有引起太多注意。先后被放出了大概十几张的时候，事情发生了变化。有个无聊的家伙，忽然间注意到了这张EA卡的与众不同之处：它没有印上费用……

这怎么说？如果一张牌可以0费使用，那就必须印刷上“0费”。但没有印刷费用，你让牌手怎么出？发现这件事儿的家伙在几乎第一时间就报告给了官方代理。官方随即作出反应，所有尚未发下来的这张牌，统统做销毁处理。已经下发的这张EA卡可以参赛，但是在比赛中，它必须向其他“正常”卡牌那样支付正常的费用。

这则新闻一出，魔兽卡牌的收藏界哀鸿遍野，大家齐心协力异口同声的对那个报告了官方的家伙痛骂不已。为什么呢？因为历史上所有的印刷品出错，必定会带来价值的升高。比如错版的邮票、错版的人民币等。魔兽卡牌也不例外，如错版的拳击，当年官方为了置换大家手中错版的拳击，情愿用一张正常印刷的拳击外加一个补充包的代价进行置换。但很多人就是不肯换，而是把错版的拳击收藏起来。

8.中文魔兽卡牌曾经与世界同步

这不是笑话。中文五版曾经与世界同步十七天，然后再次落后世界一个版本。中文六版与世界同步九十多天……现在，我们又落后于世界两个版本。下一次的同步，根据官方的口径，将可望于2011年年中达到完全同步。

9.来说两个关于人的八卦吧

万明是将魔兽卡牌带入中国的那个人。当前，整个魔兽世界卡牌大中华区的掌门人，是万明。换句话说，万明是将魔兽卡牌带入中国的人。2010年当魔兽卡牌陷入世界总代理更换的风波中时，是万明再次将魔兽卡牌带回中国，使中文版魔兽卡牌成为了继英文版后，首个确定继续发行的版本。

魔兽卡牌中国官方总代理的老板，名叫李翔。曾是万智牌中国总代理的工作人员。在万智牌工作的经历，给李翔带来了丰富的TCG经营经验，也为魔兽卡牌进入中国，带来了扎实的基础。P





左图：拍摄于2010年年底的魔兽卡牌年度冠军赛，万明接受WTEM卡牌世界电子志采访
上图：拍摄于2005年的首届魔兽卡牌联盟冠军杯赛，万明为冠军颁发奖杯

十大恼人的游戏设定

在打通一个游戏后，你最想吐槽的是什么？除了画面太差、流程太短以及主角长得不够帅以外，是否还有些更有技术含量的抱怨呢？从游戏的设定入手，我想你一定有的，那么对照一下本期TOPTEN，看看重合度究竟有多高吧！



《刺客信条》：想干掉Altair？把他推下水就够了……

■北京 红黑军团

No.10 英雄不会水

出现在你显示器上的游戏英雄们个个本领高强，他们能上天能入地，能降妖能弑神，不高兴了可以屠村，高兴时乱放火球将一片片杂兵轰至渣，但他们最致命的弱点就是不会游泳。早期的游戏引擎功能有限，设计者几乎不考虑英雄还需要会水，设计各种玩法时也没有考虑到水的作用。如果你干脆不让主角见到水也就罢了，有些下等游戏还会设计成只要掉下水就立刻Game Over。这还算哪门子的英雄……

No.9 子弹太贫弱

好吧，就算你打通游戏时屠光了整个世界的活物，你还是感到自己像是亏了一样。没错，为了让玩家有种九死一生的代入感，大量FPS里，会让对面的敌人无比强大。如果你的枪法不好，打不中要害，那么就算把全世界最厉害的武器都向敌人阵地招呼个遍，你的对手仍旧在战壕里活蹦乱跳。嘿！难道，就不能让他们失血过多致死吗？

No.8 AI不给力

好吧，就算你枪法好，一发子弹就将敌人爆头，你又觉得这游戏实在太过容易。你不禁感叹所谓最高难度不过如此，你还轻易发现了敌人的行为规律……这还是相对简单的FPS呢，如果是体育游戏、是RPG，你就会发现更多大脑缺氧的程序员创造出的古怪AI。游戏业已经经过了数个世代，AI算法难道还停留在洪荒时代？

No.7 想过过不去

如今的开放世界游戏，一般会设计出高耸的山脉、湍急的河流阻隔玩家探索的脚步，因为在山和河的对面已经没有游戏地图了。其实这还算是给你一个停止前进的理由。如果你明明能看到远方的高山大河，前方是一片广阔的平原，却卡在某个地方，碰上透明的无形的墙壁，没有任何可以凭借的解释，就是怎么也不能向前移动，岂不是更糟糕吗？

No.6 掉落很奇怪

《魔兽世界》玩家也许会说，你要黑掉落真是非常违和，我们打RPG刷副本不就是为了各种奇怪的掉落吗？只要穿在身上增强能力、发光放电，就没有什么可说的。然而我必须说，你们还记得“角色扮演”（RP）的精神吗？真的毫无违和吗？当你看到野外的一条狼掉落一枚戒指和100个金币，或是一个僵尸掉落一瓶圣水和一把宝剑就丝毫没有觉得别扭吗？好吧，也许是装备蒙蔽了你的双眼！

No.5 过场太漫长

请参见《潜龙谍影4——爱国者之枪》，小岛秀夫导演，你以为观众真的有心情耐心听你唠嗑呐！

No.4 掩体万能“滴”

自从有了掩体控这个设计，射击游戏的内涵就精进了好多。不仅战斗方式发生了变化，激烈战斗时的安全感也大大增加了——反正躲在掩体不出来，你们还能奈我何？有些更精进的游戏发现了这个问题，它要么让你的掩体不可坚守，要么让你对面的敌人像潮水一般密密麻麻地冲上来，要么……要么让你背后莫名其妙冒出来一股敌人搞偷袭……

No.3 时间要停滞

自从《马克斯·佩恩》把“子弹时间”这个元素发扬光大，它已经不知道被多少动作游戏模仿了去。育碧软件时代的“波斯王子”便一直靠着“时之沙”这个设定卖钱。就是到了《波斯王子——遗忘之沙》还是要玩沙，而且除了沙，育碧的开发组似乎也想不到更多的点子让这个系列第二次获得内涵。下一个“波斯王子”游戏将是什么？沙之沙？终极之沙？不得不沙？

No.2 又见QTE

QTE在动作游戏里出现早就不是新鲜事了，然而QTE这种设定和掩体射击一样，既简单又不适合滥用，否则就将一款好端端的动作游戏模式化和简单化了。一款有野心的动作游戏，对QTE这种设定不仅要慎用而且要讲究时机。而那些从不在意自己将成为鸡肋的游戏则非常喜欢这样的设计：如果整个游戏没有系统、没有战斗，都是QTE，变成一部QTE的动画片，那多省心啊！于是说不清的电影改编动作游戏便将QTE设定彻底发扬光大了……

No.1 爆炸真神奇

你是詹姆斯·邦德，你是007，你被不断刷新的杂兵围在当中，进退不能。敌人从四面八方向你射击，但你不慌不忙，换上一把AK47，向人扎堆的地方附近某个红色圆柱体猛打一梭，然后就是壮观的爆炸和一堆尸体飞起的画面。没错，这真是个优秀的射击游戏，在你害怕打不中敌人时，他们每个人的身边都自动配备了一个煤气罐、一个氧气瓶或是大规模杀伤性武器。不管是在野外、在军事基地还是研究设施内部——且不要去想为什么屋内也有爆炸物——总之你很容干掉这帮愚蠢的敌人。认真干什么？一认真你就输了！



（左上图）“35”系列的地图上好多地方就是过不去，过不去就过不去，制作组不解释
（左下图）高科技装备不仅能让邦德看透墙壁，还能标出所有可被打爆的危险物品……
（右上图）虽然很酷，但也不能靠这招玩一辈子
（右中图）《贝奥武夫》：打就不必打了，这其实是个QTE小游戏
（右下图）《潜龙谍影4——爱国者之枪》：拖戏的程度已经比PC上发售的2代严重了三百多倍









大众软件旬刊
2011年2月中 总第358期

主管单位中国科学技术协会
主办单位中国科学技术情报学会
编辑出版大众软件杂志社
名誉社长高庆生
社长宋振峰
总编宋振峰

执行主编王晨
编辑部汪铁（主任）
谭湘源（副主任） 朱良杰（副主任）
栏目编辑杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 白云龙
韩大治 张帆 朱飞 马骥 范锴
本期责编范锴
电话010-88118588-1200
传真010-88135594
新闻热线010-88118588-1250
通信地址北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码100142

广告部高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电话010-88135604、88135623
传真010-88135597
读者俱乐部010-88118588-1003

发行部陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合
电话010-88118588-6106
传真010-88135614

平面设计林静 肖婷婷 平龙飞 汤瑛 张子祚
印刷北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊号ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号82-726
国内发行北京报刊发行局
订阅全国各地邮局
广告许可证京海工商广字第8068号

出版日期2011年2月8日
定价人民币10.00元

挖坑自己埋……



忙完这期内容的时候，我起身向窗外望去，街上早就没有了车辆与行人，已经午夜2点多了……

完成这一期杂志同样让我感到十分不容易，我差点就延用了上期大漠小虾那个飙血的表情来代表我此刻的感受。是的，过程艰辛，我只是趁着比其他编辑早一步完成的机会，能在这里畅所欲言罢了。这位读者，你问其他人怎么了？张帆，一个在上期中旬刊给自己挖了一个大坑的人，此刻正在为了填坑不停地码字，而码字码得兴起就有可能文字量超标的可能，文字量超标就要重新算页码，重新算页码就要临时增删文章……这个多米诺骨牌一样的毁灭性效应笼罩着出片夜，张帆曾经迷人的马尾辫上大面积披散出来的头发给紧张的空气里又增添了一丝惊悚的气氛。

这就是你们已经看完的2011年第5本杂志的制作花絮。

2月中旬刊上市是2011春节后的事情了，面对各位已经复工数天的朋友们，我在这里给大家拜个晚年……嗯，是的，相对于其他编辑而言，我还是个陌生的面孔，还是勉强来做个自我介绍吧！本人笔名浮云，性别男，年龄奔三，符合最新好男人的三大标准（180块周薪、180里上班路程与可以骑180里的破自行车儿），鄙人擅长网游，是个不折不扣的“山口山”粉。希望各位老少爷们儿有钱的捧个钱场，没钱的都来捧个人场吧！！！

“这都什么玩意啊！”不务正业的话还没说完，浮云就被冲上来的小虾、张帆、蓝星老爷拖将下去，深夜的空虚寂寞冷里，也飘着深深的羡慕嫉妒恨啊！

浮云
sky@popsoft.com.cn

下面是“责编大家谈”环节……



336H的发明者
张帆
小白在读编往来里说的都是假的！不要随便把自己的遭遇安排到别人头上啊喂！你感觉如何，感觉如何了呀！



掌握无止尽P图能力且随时可能觉醒的
梅林粉杖
我要随机P了你们的牛角顶穿放在#大众软件#微博上！你感觉如何，感觉如何了呀！



著名的汪老爷，FNV的瓶盖以他命名
蓝星
国产原创桌游征集中，有产品的咱拿来评测一下……你感觉如何，感觉如何了呀！



因为痛疯不得不暂离小编岗位的
小明斯基
小白彻底把我黑了呀，你感觉如何，感觉如何了呀！

NEXT ISSUE
下期精彩
龙世纪II

“无论在怎样的时代里，你都是个天赋重任的人，你将成为英雄。时光难以侵蚀你的身躯，刀锋与箭矢也要在你面前退避三分。人们为你的战呼而热血沸腾，将你的背影作为处世楷模。即使手握王权，即使佩戴了冠冕，在你的传说面前也要俯首称臣……”



附赠：
王者的陨落
《巫妖王之怒》3.3冰封王座
25H权威攻略与掉落大全
（国服版）

增刊贺岁版

《大众软件》2010
浩劫与重生
《浩劫与重生》高级典藏
图文指导全书（台服版）
现已火热上市！

统一零售价
￥29.8元



- 《浩劫与重生》完全上手指南
- 新种族地精与狼人背景故事
- 新生活技能考古学高级经验谈

- 一刊在手，国服、台服近期更新全面概括
- 再送超大新版卫星地图前所未有尺寸，灾变尽收眼底

（具体内容以实物为准）

- 《浩劫与重生》五人副本详尽指导
- 托巴拉德——新世界战场
- 新生活技能公会成就详解

- 新资料片稀有怪物一览
- 魔兽集换式卡牌画作展
- 2010魔兽卡牌年度冠军赛

（更可参与魔兽卡牌刮刮卡抽奖活动！）

发行代理：北京情文图书有限公司
邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号
电　　话：（010）65934375 65025164
传　　真：（010）65934375
邮　　编：100026
联系人：黄小姐

邮发代号：082-726
售价：￥10.00元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN